
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KO
★ POSTER ★
SONIC SPINBALL
SEGA PRO
MAI 1994
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 19
CD-LÖSUNGEN
MICROCOSM
SILPHEED
SPORT TOTAL!
NBA SHOWDOWN '94 MD
BARKLEY SHUT UP AND JAM MD
NBA JAM GG
BILL WALSH CD
NHL HOCKEY '94 CD
Die Spiele von morgen:
Hurricanes
Madness
Mega Race
Sink or Swim
Soul Star
World Cup USA '94
Galaktischer Großangriff:
SPACE ACE
RÄUMT AUF
Ready Soft schlägt zurück!
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

Walt Disney's Meisterwerk

Das Dschungelbuch

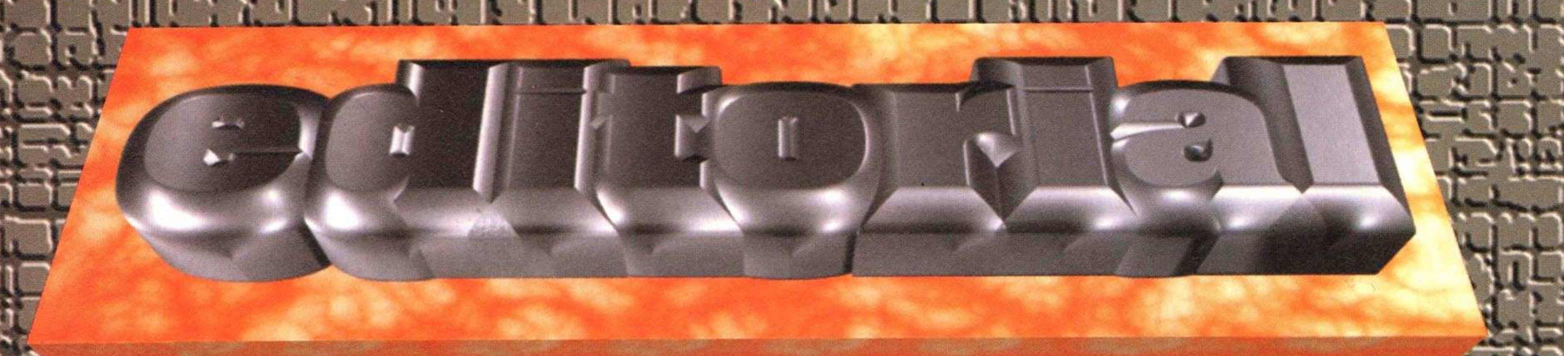
Für Sega Game Gear und Sega Master System

© Disney

Walt Disneys Meisterwerk - Das Dschungelbuch - gibt es nun endlich auch als Videospiel. Der junge Mogli möchte in das Dorf der Menschen zurückkehren. Auf seiner abenteuerlichen Reise, die ihn durch 12 atemberaubende Level führt, trifft er auf Balu den Bären, King Louis, den lustigen Affenkönig und natürlich auf Shir Khan, den gefährlichen Herrscher des Urwalds. Es gibt geheime Schätze, versteckte Level und Bonusspiele zu entdecken. Das Dschungelbuch wurde von dem Virgin Games Inc. Programmierteam entwickelt, welches sich schon für die State-of-the-Art Spiele Cool Spot und den Megahit Aladdin verantwortlich zeichnet. Die unglaubliche Grafik, die Animation, die einem Zeichentrickfilm gleicht und der bombastische Soundtrack stehen ganz im Sinne des Orginalfilms.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEUTSCHLAND GMBH
BORSELSTRASSE 6b
22765 HAMBURG



Schichtwechsel: Unser quirliges Quartett geht von Bord, in Zukunft wird die SegaPro in Holland hergestellt. Wir haben zum Abschied die dicksten Knüller des Monats für Euch besorgt und tief in den Dungeons gegraben.

Alles über die neuen Sportspiele, die schönsten Achtbit-Abenteuer und die CD-Knüller von morgen lest Ihr in unserem großen Test- und Previewteil. Von Soul Star bis Bill Walsh, von Road Rash bis Chuck Rock 2 ist für jeden Joypadakrobaten Nachschub dabei.

Kein Tips-Teil ohne Karten: Wir haben uns durch spinnwebverhangene Schlösser gekämpft und Euch einige Wegabschnitte von Castlevania geebnet. Geht die Reise ins Ich oder ins All? Unsere Protips zu Microcosm und Silpheed erleichtern Euer Fliegerleben. Zum Abheben schön sind auch die Flipper von Sonic Spinball. Ihr findet sie als Poster in der Heftmitte!

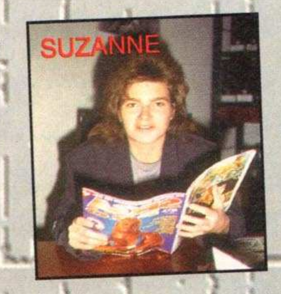
Viel Spaß, Hals- und Joypadbruch

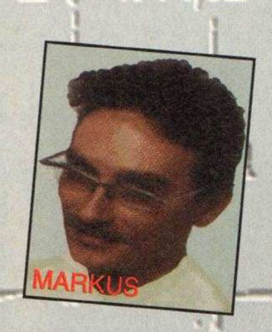
wünschen Euch

Eure Pros











MAI 1994
AUSGABE 19
2.JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905

HERAUSGEBER
Richard Monteiro
(v.i.s.d.p.)

CHEFREDAKATION
Eva Hoogh (ev)

REDAKATION
Markus Matejka (mm)
Susanne Rieger (susa)
Stefan Schachler (st)

REDAKATIONSASSISTENZ
Claudia Niermann

JAPAN-KORRESPONDENTEN
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

LAYOUT
Alan Russell
James Hicks
Colin Nightingale

TITEL
© ReadySoft "Space Ace"

ANZEIGENLEITER
Ian Kenyon

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

PRODUKTION
Alan Russell
Suzanne Ryan

EIN RESIGES DANKESCHÖN AN
Markus Scheer
Chris Marke
Nick Merritt und ihre Teams

VERLAG
Paragon Publishing
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 0044 202 299900
Fax: 0044 202 299955

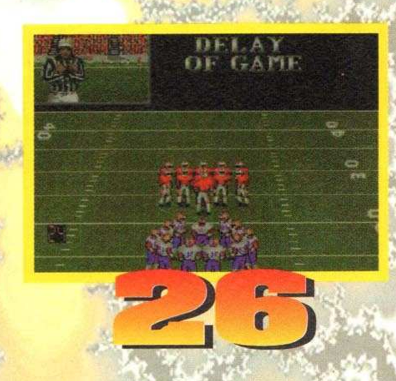
VERTRIBE
WE saarbach GmbH
Hans-Böckler-str,19
Postfach 1562
530 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southenprint (web Offset) Ltd.

INH

NHL HOCKY '94

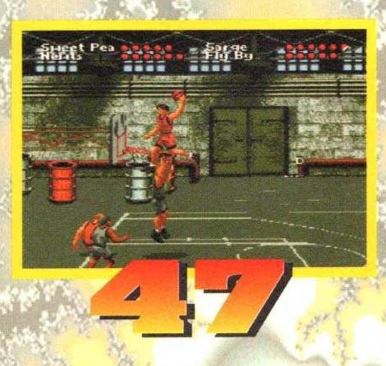




26

Bill Walsh CD

Mannschaftsspiele stehen wieder im Vordergrund - diesmal auf amerikanisch!



47

Barkley Shut up and Jam

Basketball vom Allerfeinsten!



48

NBA JAM

Nun können die Game-Gear-Besitzer endlich mitddribbeln!

PRO TESTS INDEX









NEWS



MEHR ALS EIN LACHER

Mangas haben manchmal seltsame Titel. Daß die Zeichentrickfilme aus Fernost auch eigenwillige Geschichten erzählen, macht ihren Reiz aus. Aber ein Titel wie Laughing Target? Das lachende Ziel bildet den zweiten Teil der Rumik-World-Serie und erzählt von einer modernen jungen Dämonin und einer fatalen Teenagerliebe. Die wüste Geschichte um unerwiderte Liebe, Verrat und japanische Mythologie in der heutigen Zeit verspricht reichlich Action und Herzschmerz.

Die Dämonin ist stinkesauer. Hat die Schneiderin wieder Unsinn angestellt?

UNRUHE AUF DER STRAẞE

Kampflustige Prügelfans dürfen sich bald wieder als Straßenarbeiter betätigen: Streets of Rage 3 ist derzeit in Arbeit. Im 24-MBit-Modul geht es darum, den Helden Axel von einem bösen Verdacht zu befreien und nebenbei allerlei Gesocks von den friedliebenden Bewohnern der Stadtrandbracken fernzuhalten. Die schönen ersten Bilder wollen wir Euch nicht vorenthalten.



Gegner von hinten! Mordlustig dunkeln die Rabauken Euch an, und gleich geht's rund.



Axel und seine Freunde mischen ein paar Rowdies gehörig auf.



WÜSTE(N)SCHLACHT AUF DEUTSCH

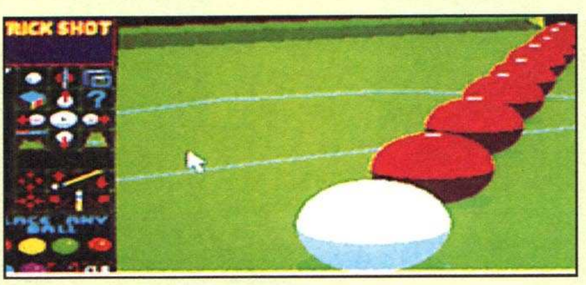
Arrakis-Fans dürfen aufatmen: Virgins Mega-Drive-Epos um den Wüstenplaneten liegt jetzt endlich auf Deutsch vor. Der Spice-Gewinnung in Landessprache steht ab sofort nichts mehr im Weg!



MONDSÖCHTIG

Und wieder schlug der Dreckfühlerteufel zu! In der letzten Ausgabe testeten wir das fantastische Lunar - The Silver Star für das Mega CD. Leider gerieten die Rubriken durcheinander. Das Spiel liegt auf absehbare Zeit leider nur als US-Import vor. Wir haben bei Sega schon dringenden Handlungsbedarf angemeldet...

IM POOL ERTRÄNKT?



Hier ein Bild aus Snooker. Pool wird ihm ähnlich sehen, sich aber anders spielen.

Keine Sorge, Archer MacLean lebt noch! Er werkelt am Nachfolger zu Jimmy Whites Whirlwind Snooker, Pool, für das Mega Drive. Beide Spiele liegen schon lange für PC und Amiga vor – wird Zeit, daß auch die Konsolenfans das Queue schwingen dürfen. Für Pool wird dieselbe Grafikmaschine verwendet wie bei Jimmy White, aber das Spiel bietet mehr Finessen und Möglichkeiten.

GUT GEQUAKT, BULLFROG!

Die Strategiespezialisten (Populous, Powermonger) bereiten zwei ganz unterschiedliche Titel für das Mega Drive vor: In Theme Park spielt Ihr den Chef eines abgedrehten Freizeitparks, der mit den Tücken der Technik fertig werden muß. Ganz anders Syndicate: Der knallharte Action-Adventure-Mix ist ein endzeitlicher Cyberpunk-Krimi, bei dem es um nichts Geringeres als die Weltherrschaft geht...



Werdet Ihr der Hotdogs, klemmenden Spülkästen und zusammenbrechenden Achterbahnen Herr?

SPORTLICHE MEISTER

Codemasters, eigentlich für denkfördernden Actionspaß bekannt, setzt zur Zeit auf den Sport. Tennis All-Stars und World Soccer machen den Anfang, Global Golf für die Achtbitter führt den Trend fort. Das Modul wird die üblichen Hindernisse, Wetterbedingungen, aber auch variablen Anschnitt einbeziehen und Euch im Turniermodus oder zur Weltmeisterschaft aufs Grün lassen. Ihr könnt gegen vier andere Mitspieler antreten, Schläge üben und Euch an den schönen 3-D-Landschaften erfreuen.

Damit das Gruppenerlebnis perfekt wird, liefert Codemasters das Spiel als "J-Cart", sprich, mit zwei ins Modul eingebauten Joypad-Ports. So könnt Ihr ohne weiteren Adapter zu viert spielen. Die nächsten J-Cart-Tiel: Micro Machines 2 und Psycho Pinball.

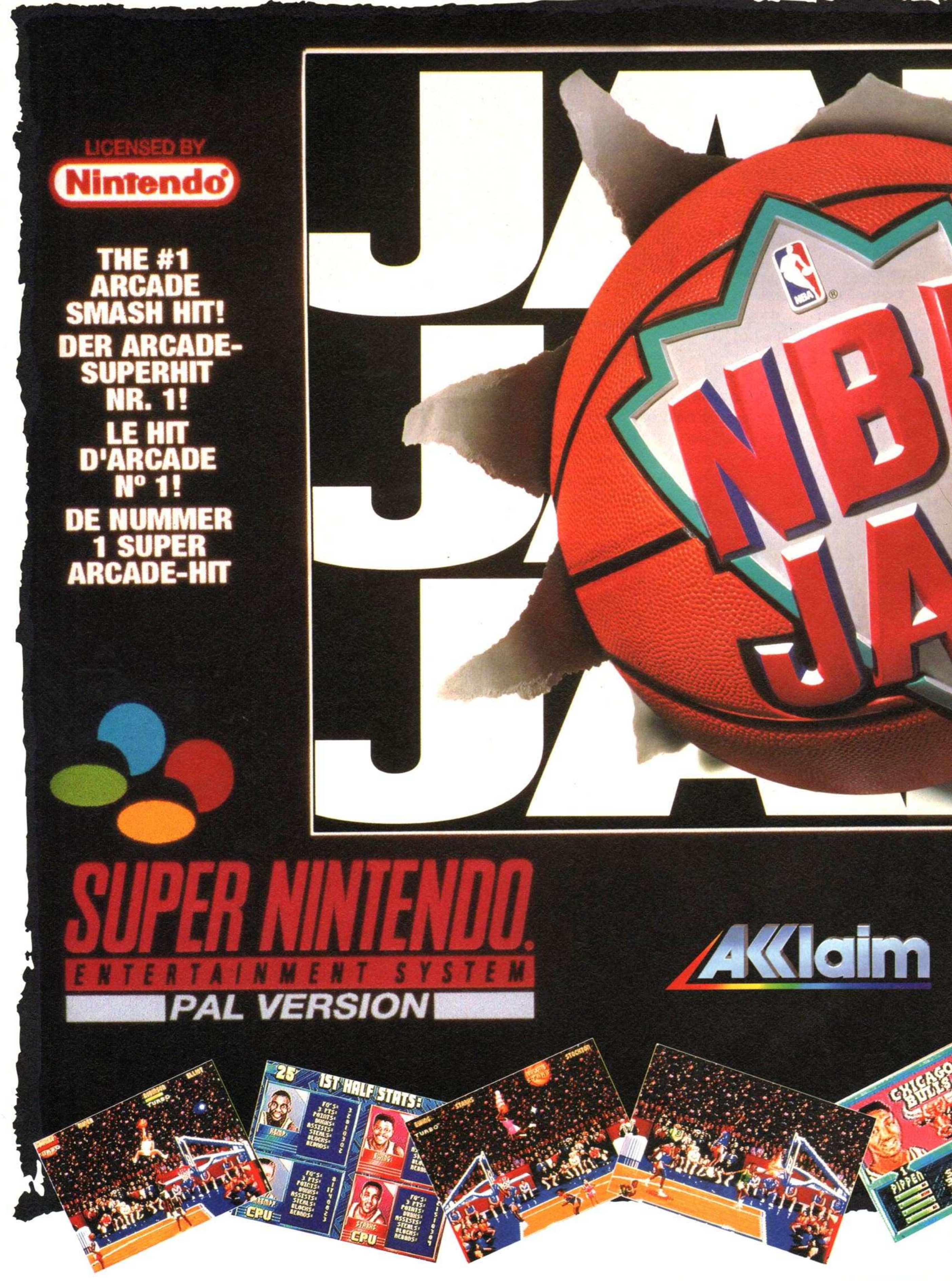




SPEED RACER STARTET DURCH

Hierzulande weitgehend unbekannt, ist die Fernsehserie Speed Racer von Sky Channel ein Kultobjekt. Accolade bringt den Comicspaß mit dem offiziellen Titel Speed Racer: Challenge of Racer X aufs Mega Drive. Ihr wandelt Euch in diesem hochoktanigen Vergnügen zum mutigen Jung-Rennfahrer Speed Racer oder zu seinem geheimnisvollen Kollegen Racer X. 42 Runden fieser Straßenkurse erwarten Euch. spielt Ihr zu zweit, teilt sich der Bildschirm, und Ihr könnt spannende Kopf-an-Kopf-Rennen fahren. Allerlei verrückte Tuning-Teile veredeln Euren Flitzer, der wohl ab nächsten Monat seine Runden auf dem 16-Bitter drehen wird.

Ups, ein wenig voll hier! War aber nicht meine Schuld, ehrlich!


LICENSED BY
Nintendo®
THE #1
ARCADE
SMASH HIT!
DER ARCADE-
SUPERHIT
NR. 1!
LE HIT
D'ARCADE
Nº 1!
DE NUMMER
1 SUPER
ARCADE-HIT
SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Acclaim
1ST HALF STATS
CHICAGO BULLS
PIPPEN









AUFGELESEN...

● SpectraVideo trägt zum wachsenden Berg mehr oder weniger sinnvoller Steuergeräte bei. Kein Pad, sondern ein Lenkrad soll den Spielern flott um die Kurven der Rennspiele leiten. Das FreeWheel steuert auch Beschleunigung und Bremsmanöver. Hierzulande ist das Freirad über Importhändler zu haben.



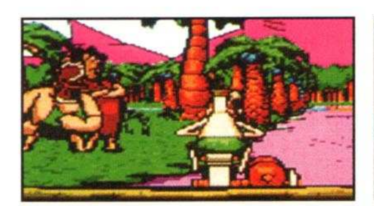
● **Einmal am Steuer stehen – der Traum jedes Mega Drivers?**

● Die Amiga-Profis von Zeppelin machen sich fürs Mega Drive stark. Nach ihrer Zusammenarbeit mit Codemasters brüten die Jungs über International Ice Hockey, Three Dimensional Pool und Arnie 2 (man ahnt es schon - ein Kampfspiel). Einen Vertrieb hat Zeppelin noch nicht, aber man arbeitet daran...

● Marko's Magic Football ist leider immer noch nicht fertig. Domark verspricht aber hoch und heilig, daß das gute Stück nächsten Monat testbereit vorliegen soll...

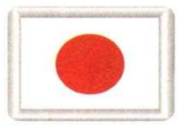
● Gerüchten zufolge basteln die Codemasters emsig an einer Antwort auf Datels Mogelmodul Action Replay 2. Künftig sollen Mega-Drive- und Super-NES-Besitzer auch mit dem Game Genie Codes suchen können. Der Clou an beiden Modulen: Auf ihnen werdet Ihr auch Action-Replay-Codes eingeben können!

● Mario macht's vor, Chuck Rock samt Sohnemann als Beifahrer nach: Knuddelhelden klemmen sich hinters Steuer. Hier erste Bilder von Chuck Racing auf dem Mega Drive.

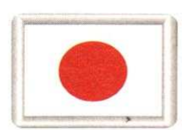




● Nach langem Warten werkelt Konami wieder an Mega-Drive-Titeln: Das Actionspektakel Probotector soll noch im Herbst in den Regalen stehen.



NEUES AUS JAPAN



EXPLOSIV:

Selten wird ein speziell für den japanischen Markt konzipiertes Spiel in Europa eingeführt und dann auch noch ein Bombenerfolg. Überraschungshits wie die Gunstar Heroes, die in den USA sogar einen Preis einheimsten, könnten eigentlich viel öfter hierzulande auftauchen. Umso mehr horchte die Branche auf, als Programmierteam Treasure, die Gunstar Heroes für Sega produziert hatten, ihr Projekt Dynamite Headdy bekanntgaben.

Held Headdy macht, wie schon sein Name sagt, in dem Plattformer reichlich Gebrauch von seinem Dickschädel. Wie ein gewisser Steinzeitheld findet er, daß der Kopf das wichtigste Teil am Menschen ist - und setzt ihn fleißig ein, um diverse Gegner vom Bildschirm zu räumen. Mit Hilfe von Haken wird Headdy klettern können, aber auch andere Fortbewegungsmittel werden am Wegesrand liegen.

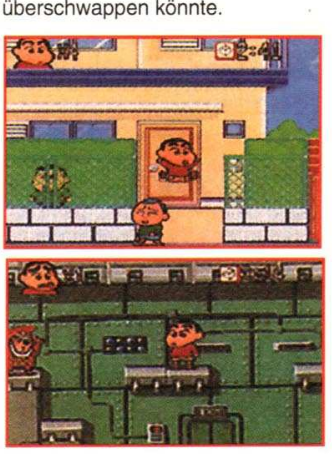
Die Screenshots zeigen es: Treasures typisch bunter Stil herrscht in der Grafik vor. Parallaxscrolling, schräge Animationen und viele, sehr, sehr große Endgegner sollen für einen fetzigen Comiccharakter sorgen. Euer verrückter Held tut sich während des Spiels in typisch japanischer Manier mit anderen Kriegern zusammen. Ein Trio, das vor dem üblen König Dark Demon flüchtet, hilft Headdy in Notlagen weiter. Ein Spiel, das Ihr im Auge behalten solltet - wir werden weiter berichten!





CRAYON SHIN CHAN

Dieses 16-MBit-Modul erringt locker den Preis für die abgefahrenste Idee des Monats. Wer sich an das völlig originelle Switch erinnert, ahnt schon, was auf ihn zukommt. In fünf Stufen müßt Ihr bestimnmte Karten sammeln, um weiterzukommen. Einmal führt Ihr Euren Hund aus und verliert ihn, ein andermal spielt Ihr einen Actionhelden oder müßt wüste Schneeballschlachten schlagen. Das Teil, so unsere Japan-Korrespondenten, soll so schräg sein, daß es vielleicht mit der ToeJam&Earl-Welle nach Europa überschwappen könnte.



DRAGON BALL Z

Auf dem Super Nintendo ist Dragon Ball Z als Super Fighting Legend 2 erschienen. Jetzt präsentiert es sich als neue Duell-Prügelei für das Mega Drive. Bandai hüllt sich noch in Schweigen über seinen ersten MD-Titel, verspricht aber für den nächsten Monat eine Preview-fähige Version.



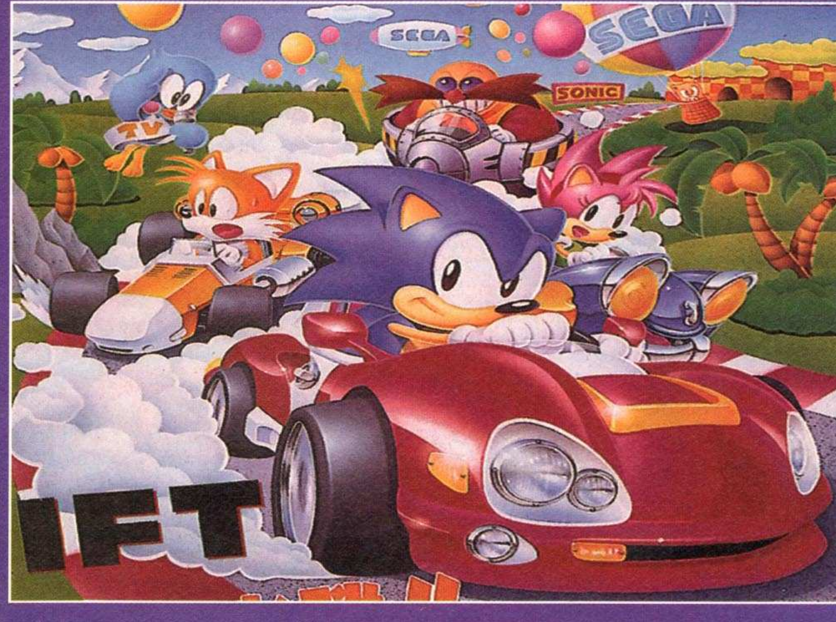




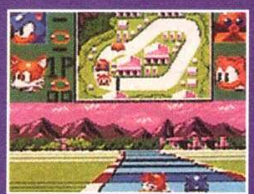



1	NE	LUNAR
2	NE	MYSTERY MANSION
3	1	SHINING FORCE II
4	4	PUYO PUYO
5	NE	VAMPIRE KILLER
6	NE	SONIC SPINBALL
7	NE	J. LEAGUE NEW EDITION
8	NE	ALADDIN
9	NE	SONIC THE HEDGEHOG 2
10	7	COLUMNS III

SONIC DRIFT









Kaum hat Chuck Rock seinen Helm aufgesetzt und in Chuck Racing hinter dem Lenkrad Platz genommen, gesellt sich Segas Maskottchen zu ihm. Offenbar reichen ihm seine wirbelnden Auftritte nicht, denn in Sonic Drift für das Game Gear will der kleine Igel alle Handheld-Rekorde brechen. Was Mario Kart auf dem Super NES, soll Sonic Drift auf dem Achtbitter werden. Ihr könnt wahlweise als Sonic, Tails, Amy oder Eggman auf die verschiedenen Pisten gehen. Klar, daß Ihr dort Jagd auf Ringe und jede Menge Extras machen müßt. Mehr darüber demnächst!

NIPPES

● Masters of Kombat, der Street-Fighter-II-Klon für das Master System, wird zur Zeit auf das Game Gear umgesetzt. Die Handlung? Ein oder zwei Spieler prügeln und treten sich mit Hilfe zahlreicher Angriffsarten durch eine Serie von Kämpfen. Wenn der Kampfsport gut auf das Game Gear 'rübergebracht wird, können die Fans ihre Sportsammlung bald bereichern.

● Und noch einmal Treasure: Das rührige Team bastelt derzeit an einer Game-Gear-Fassung von Ronald McDonald's Treasure Land. Die Jungs versprechen dasselbe Spielvergnügen wie auf dem Mega Drive. Hoffen wir auf Technicolor-Farben und einen angemessenen Schwierigkeitsgrad!

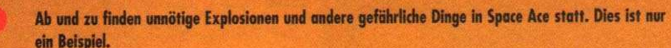
● Toll, was im Sommer an Spielen auf den Markt kommt. Mit Virtua Racing, Sonic Drift, Streets of Rage 3 und Mega-CD-Versionen von Heimdall und Wonderboy IV dürften in Fernost auch die Hardwareverkäufe noch einmal hochschnellen. Auch in Arbeit: Ax 101, F1 Circus und Wing Commander.

● Outrunners für das Mega Drive wird alle acht Flitzer des Automaten unterbringen. Zu zweit wird mit geteiltem Bildschirm gespielt, und Kopf-an-Kopf-Rennen wird es auch geben. Wer gerne aufs Pad drückt, wird mit Speed Buster und Road Monster wahrscheinlich eine Menge Spaß haben.

● Vom LaserActive werden technische Probleme berichtet. Inkompatibilitäten zu Spielen wie Fatal Fury bereiten dem japanischen Handel Sorgen. Wenn das Problem nicht bald behoben wird, könnten CD-ROM-Spiele für die PC Engine unbrauchbar werden. Bei Pioneer und den Softwareherstellern wird fieberhaft nach Lösungen geforscht.

SPACE ACE





Ab und zu finden unnötige Explosionen und andere gefährliche Dinge in Space Ace statt. Dies ist nur ein Beispiel.





Kaum ist ReadySofts CD-Werk Dragon's Lair aus der Presse gekommen, werkelt die Softwareschmiede schon an der nächsten Konsolenumsetzung. Space Ace heißt das Epos, das für das Mega-CD vorbereitet wird. Auf einer eisigen Tour durchs winterliche Ontario erfuhren wir erste Einzelheiten über das neue Projekt. Die Reise nach Kanada hat sich gelohnt: Wir kamen über und über mit Screenshots und Infos beladen zurück...

KONKURRENZ?

Wer actiongeladene Pixelepen mag, kennt auch die Importscheibe Mad Dog McCree. American Laser Games setzt allerdings auf digitalisierte Schauspieler und härtere Gangart. Nicht unbedingt die beste Gesellschaft für einen strahlenden Zukunftshelden, aber auch aus dem LaserDisc-Stall. Wir sind gespannt, ob die Comics an den knallharten Schießbrüdern vorbeiziehen werden.







June Brown

Marketingdame von ReadySoft, ist nicht nur berufsmäßig von ihrem Spiel begeistert. "Wartet ab, bis es fertig ist!", schwärmt sie jetzt schon.

DIE GESCHICHTE

Als kleinen Vorgeschmack auf die toll animierten Szenen präsentieren wir Euch hier den Spielablauf. Wie auch das Original, wir die Mega-CD-Umsetzung eine lange, ununterbrochene Geschichte erzählen und nicht in Levels aufgeteilt sein. Los geht's:



Grafiker Norice Millen hält die Grafik von Space Ace für überirdisch. "Im Gegensatz zu Dragon's Lair haben wir diesmal mit Exabyte-Bändern direkt von LaserDisc digitalisiert, und das Ergebnis ist toll! Die Farben sind heller und klarer - und die Grafik wird alles schlagen, was es bis jetzt auf dem Mega-CD gegeben hat!"



Ja, sie ist schon sehr niedlich, obwohl sie nicht ganz an de Prinzessin aus Dragon's Lair heranreicht, was meint Ihr? (Bitte keine Postkarten!).



Der Gesichtsausdruck der beiden sagt alles, oder?!





EINDRÜCKE

Space Ace spielt sich genauso wie Drgaon's Lair: Genau vorherbestimmte Hanldungen müssen aufs I-Tüpfelchen getroffen werden, damit der Held wieder ein Bild weiterkommt, anstatt kläglich zu verenden. Die Geschichte und Kulisse sind allerdings schräger – und phantastisch präsentiert. Musik und Grafik lassen kaum Wünsche offen und scheinen dem gleichnamigen Automaten in nichts nachzustehen. Das Spiel scheint ziemlich schwierig zu werden, aber warten wir ab, bis es unsere Testseiten ziert!

Hersteller: ReadySoft
Geplant für: Sommer 1994
Erscheint in: USA
Fertiggestellt: 40%

HURTIGER HELD

Wie immer bei ReadySoft, geht es um einen mutigen Helden, der keine Unbill scheut, um eine holde Prinzessin aus den Klauen eines Monsters oder sonstigen Bösewichts zu retten. Diesmal entführen uns die Programmierer in die ferne Zukunft. Anstelle eines gruseligen Spukschlosses erwarten Euch in dem Action-Adventure wilde Ritte auf fliegenden Untertassen und heiße Kämpfe mit dem Laserschwert. Der Obermotz heißt Borf, sein Unterling Ray, und Ihr schlüpft natürlich in die Rolle des strahlenden Helden Space Ace. Klar, daß jede Menge mutierter Monster und Endzeit-Ekel Euer Leben nach Kräften verkürzen wollen. Mit dem richtigen Griff ins Pad steuert Ihr aber an allen Gefahren der vielen Szenen vorbei und gnadenlos auf den großen Showdown zu...



NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO
SUPER
PRO
DM5.80
ÖS 45,00 sfr 5,80
APRIL/MAI 1994
NUMMER 4
MIT
POSTER!
TEST:
BOXING LEGENDS
DAS DSCHUNGELBUCH
METAL MARINES
WARIOLAND
WINTER OLYMPICS
PINK PANTHER
CHAOS ENGINE
UND MEHR!
EXKLUSIV:
CLAYFIGHTER
SPEZIAL VORSCHAU:
FIFA SOCCER
SUPER NES
Jetzt im
Verkauf



HURRICANES

Dieser Tage scheinen alle Kicker in Eile zu sein. Nach Marko machen sich bald auch vier Spieler des Hurricane-Teams auf den Weg zum Spiel ihres Lebens. U.S. Gold hat sich die Lizenz zur englischen Fernsehserie gesichert und ein furioses Jump 'n' Run daraus gebastelt. Immerhin können die Hurricanes, wenn sie rechtzeitig auf dem Platz eintreffen und die Gorgon-Mannschaft schlagen, satte $ 100 000 in die Vereinskassen bringen!

Das Spiel rund ums Leder umfaßt fünf Stufen und wird auf dem Mega Drive ein 16-MBit-Modul. Game-Gear-Fans können sich aber freuen - ihr Handheld wird auch bedient, allerdings mit einem 4-MBit-Modul. Euer Ziel ist das Fußballfeld, auf dem es in die entscheidende Begegnung geht. Doch zuvor müßt Ihr – alleine oder zu zweit – etliche Rätsel lösen, Gegner überwinden und Fallen meiden.

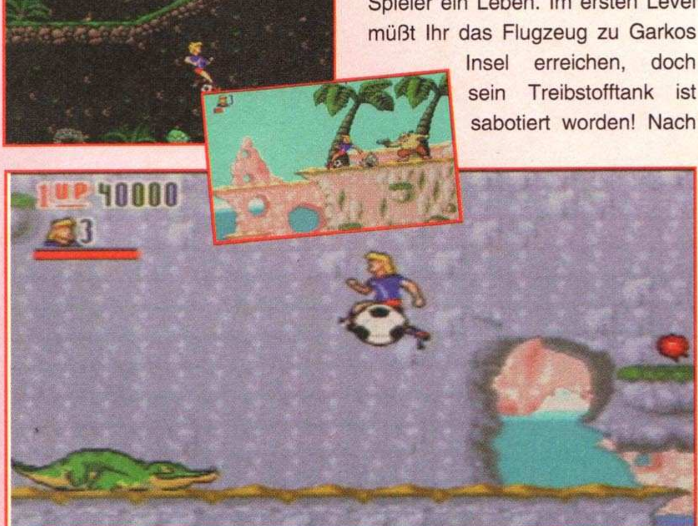


Achtet auf den Saloon im dritten Level - wer weiß, welche Mieslinge sich dort verbergen?

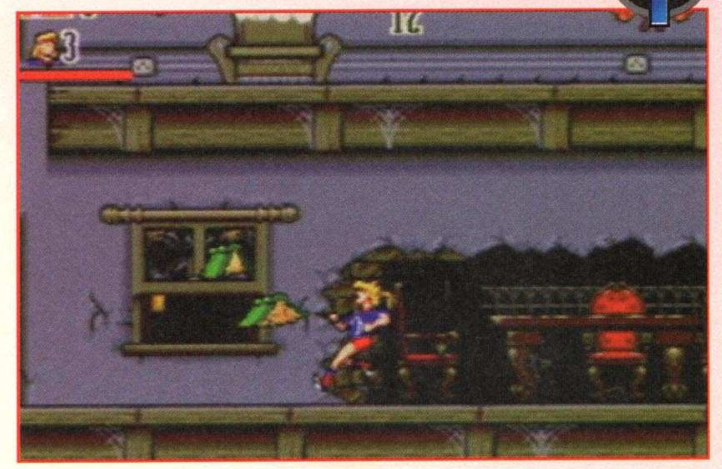
Jeder der Hurricanes dribbelt einen Fußball mit sich herum, den er wirkungsvoll gegen die zahlreichen Fieslinge kicken darf. Wird der Ball aber angepiekt, verliert der Spieler ein Leben. Im ersten Level müßt Ihr das Flugzeug zu Garkos Insel erreichen, doch sein Treibstofftank ist sabotiert worden! Nach diesem Wettlauf gegen die Zeit steigt Ihr an Bord, doch das Pech ist mit Euch: Das Kerosin ist alle, so daß Ihr auf einer Dschungellichtung notlanden müßt. Danach erreichen Eure nun schon etwas müden Jungs eine verlassene Goldgräberstadt. Verzweifelt suchen sie dort ein Telefon, doch auch der Apparat wurde von den Gorgons sabotiert!

In der vorletzten Episode erreichen die Hurricanes mit Müh' und Not den Landeplatz auf der Insel, doch danach wird's noch einmal haarig: Ihr müßt das Fußballstadion finden! Bis die Hurricanes im Sommer Anpfiff haben, wird noch emsig an den Details gefeilt. Wir halten Euch auf dem Laufenden...

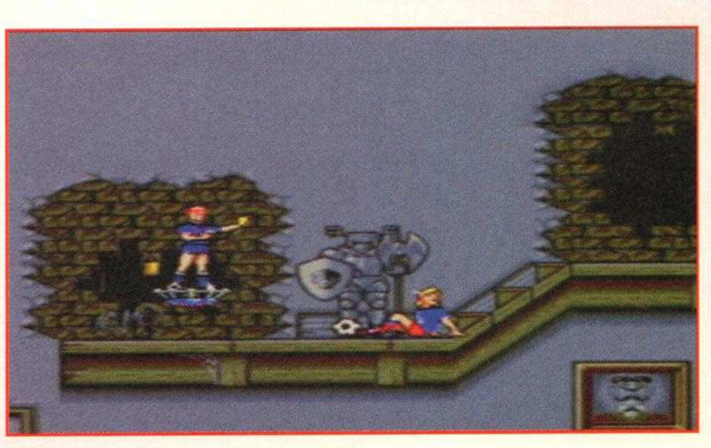
● Susanne Rieger



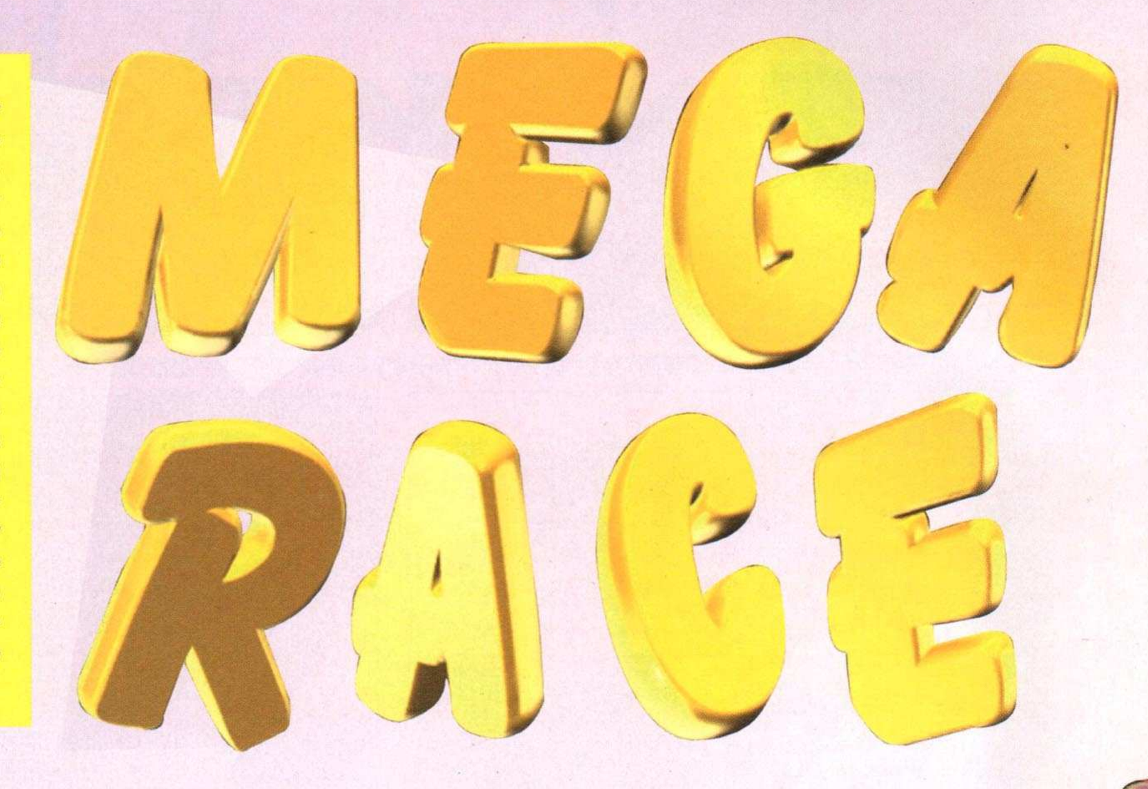
Na, prima. Wie soll ich bloß an dem gefräßigen Krokodil vorbeikommen? Was für ein Dasein!



Ihr werdet entsetzlich vielen Monstern und übelwollenden Zeitgenossen begegnen. Meistens genügt aber ein wohlplazierter Schuß, und Ihr habt Ruhe.



Huch, der eklige Schiri hat mir die gelbe Karte verpaßt! Die Kerle verfolgen einen aber auch überall hin...



Seit Urzeiten schon beliefert Mindscape, die englische Tochter vom US-Riesen Software Toolworks, Nintendo-Fans mit 8- und neuerdings 16-bit-Modulen. Doch zum Mega Drive fand die Firma spät. CD-Erstling Mega Race hat uns so beeindruckt, daß wir Euch einige der rasantesten Szenen nicht vorenthalten wollen. Leider lassen sich das superschnelle Scrolling und die hervorragende Animation nicht aufs Papier pressen. Sollte das fertige Spiel aber alles halten, was die Programmierer versprechen, steht Euch eine heiße Scheibe ins Haus!

Stellt Euch eine ferne Zukunft vor, in der Kriminelle vor laufender Fernsehkamera bestraft werden. Nein, keine blutigen oder geschmacklosen Prügelorgien sind gemeint - der fragliche Sender geht viel subtiler vor. Als gehobenen Nervenkitzel bietet es eine Simulation an, während der Ihr als Zuschauer in einen Digi-Wagen steigt und Rennen auf Leben und Bildschirmtod gegen die Verbrecher fahrt. Da die alles andere als friedlich ihre Bahnen ziehen, müßt Ihr selbst beherzt ins Lenkrad greifen, um waghalsige Ramm- und Rempelmanöver zu fahren.

Da wir uns in der Zukunft befinden, darf natürlich kein Feld oder Waldstück als Kulisse herhalten. Wir fahren stattdessen auf glatt durchgestylten Highways durch alptraumhafte Häuserschluchten oder fast psychedelisch anmutende Abgründe. Passend zur SF-Atmosphäre herrschen denn auch düstere Blau-Lila-Töne und monströse Fahrbahnwindungen vor. Riesige Loopings, Auf- und Abfahrten und haarsträubende Kurven fügen sich zu einer Achterbahnfahrt ohnegleichen zusammen.



Immer heiß auf den Fersen...emhh...Reifen des Vorläufers.



Zwischen den Rennen erscheint in Filmszenen der Moderator, ein eifriger Amerikaner mit Hang zur Dramatik. Begeistert kommentiert er den Stand der Driving-Man-Show - doch keine Sorge, die harten Fahrten sind nur pixelecht. Das vergißt leicht, wer den Raytracing-Vorspann und die umwerfenden 3-D-Grafiken gesehen hat.

Für das actiongeladene Spiel zeichnet Cyro verantwortlich - ein französisches Team, das letztens mit Dune und Conspiracy für Aufsehen sorgte.

Ist das Intro bestaunt und auch die letzte Fahrregel erklärt, nehmt Ihr am Steuer eines von drei Boliden Platz. Natürlich dürft Ihr jeden der Renner gebührend von allen Seiten bewundern und seine Panzerung, Bewaffnung und Geschwindigkeit zur Kenntnis nehmen. 15 unheimliche



Wie ging doch das Gerücht? Das Mega-CD kann sich nicht mit anderen CD-Geräten messen?! Dieser Shot alleine sollte Euch eines Besseren belehren.



Die Grafiken der 3-D-City wirken unglaublich realistisch.

Endzeitpisten voller Berg- und Talfahrten erwarten Euch. Um die Kulisse möglichst adrenalinfördernd zu gestalten, griff Cryo zur Datenkompression Cinepak, erstmals bei Make my Video verwendet. Die 3-D-Landschaften leuchten in detailreicher Farbvielfalt, Licht- und Schatteneffekte sind geradezu unheimlich realistisch. Das Bild scrollt und rotiert, daß einem schwindelig werden kann und läßt so manches bisherige CD-Spiel einsam hinter sich.

Damit die Drei-Runden-Läufe nicht zu schnell an Spannung verlieren, kommt es bei Mega Race nicht nur aufs Gewinnen an. Vielmehr müßt Ihr die Mit-Zuschauer durch fiese Tricks und Stunts in Atem halten, damit sie Euch nach Rennschluß möglichst viele "Thrill"-Punkte für den Nervenkitzel geben.

Doch die anderen Teilnehmer sind genauso hinter dem Ruhm her und wollen mit aller Macht an Euer Blech. Anstelle von Boxenstopps (wo soll man die auch mitten in der Luft errichten?) reparieren herumliegende, weiße Extras Euren Boliden. Die orangefarbenen Kisten solltet Ihr allerdings weiträumig umfahren - sie verbergen meist nichts Gutes.





Schaufelt Ihr tatsächlich alle Verbrecher auf Rädern unsanft aus dem Weg, gelangt Ihr zum örtlichen König der Straße. Besiegt ihn, und Ihr dürft seinen Wagen Eurer Sammlung einverleiben. Bis zu acht FLitzern könnt Ihr in die Garage stellen. Werdet Ihr selbst besiegt, bekommt Ihr auf einem Sonderkurs noch eine Chance: Gewinnt den Lauf, und die Show kann weitergehen. Wenn nicht, müßt Ihr zähneknirschend zurück zum Anfang.

Bei Drucklegung war Mega Race gut zur Hälfte fertig, die hämmernden Musikstücke leider noch nicht. Wenn nichts auf der Strecke bleibt, kann der Startschuß zum Zukunftsrennen im Juni fallen.



● Stefan Schachler



Langsam gerät die Welt in Fußballfieber, allerorten wird die Stehwelle geübt, und die Fans entmotten ihre Nationaltrikots: Im Sommer ist es wieder soweit, die WM bricht über die Fernsehmillionen dieser Erde herein, und natürlich wollen viele Softwarehäuser sich die Manie zunutze machen. Von Codemasters bis Sony wirft man neue Kicker-Spiele auf den Markt. U.S. Gold, nicht dumm, erwarb kurzerhand die Lizenz zum diesjährigen Spektakel und bereitet den runden Spaß für alle drei Modulsysteme von Sega vor.



Um allerdings auf diesem hart umkämpften Markt bestehen zu können, muß man schon etwas Gehirnschmalz investieren. Daher wurde seitens US Gold tief in die Trickkiste erfolgversprechender Programmierungen gegriffen. Zunächst einmal (vor allem für die nicht gerade fußballverrückten Amerikaner) gibt uns das offzielle WM-Maskottchen, ein Hund namens Striker, einen Crashkurs in Fußballlehre. Schließlich soll auch jeder wissen, wie dieses verd... Soccer eigentlich funktioniert.





Die Trefferquote wird auf beiden Seiten des Bildschirms angezeigt. Nerven aus Stahl sind angesagt!



Der Einwurf (hier mit dem Bildschirm unterstützt) ist eine der leichteren Übungen.

Für die Fans hält World Cup USA 94 aber natürlich noch weitere Goodies bereit. Insgesamt über dreitausend verschiedene Animationen und, ungewöhnlich für eine solche Simulation, unterschiedliche Grafik-Auflösungen stehen hier nur beispielhaft für eine Reihe von neuen Techniken. Mit Hilfe der variablen Grafik werden beispielsweise unterschiedliche Schärfen erzielt, die das Spiel auch optisch realistischer machen sollen.

Natürlich müssen die Fans auch auf das übliche Drumherum nicht verzichten. Grölende Fanscharen, trommelnde Einpeitscher und spieltypische Soundeffekte gibt es massenhaft zu bewundern. Eine Multiplayer-Option für zwei oder vier Spieler (kompatibel mit den Sega und EA Adaptern) wird es für Mega Drive und Mega-CD geben. Die Game-Gear-Version bietet immerhin noch einen 2-Spieler-Modus. Lediglich die Besitzer des guten alten Master Systems müssen sich mit der 1-Spieler-Option zufriedengeben.

Hauptkonkurrenten im Vergleich zu USA '94 sind wohl Sensi Soccer und FIFA International. Den Vergleich zu beiden Spielen



braucht USA '94 nicht zu scheuen. Das Spiel bietet gute Grafiken und eine großen Anzahl verschiedener Spielvarianten. Das Programmierteam hat zunächst Marktforschung betrieben und versucht, anschließend, das Beste herauszupicken, was derzeit zu haben ist. Alles in allem ist ihnen das auch gelungen. Für Fans ein Muß.

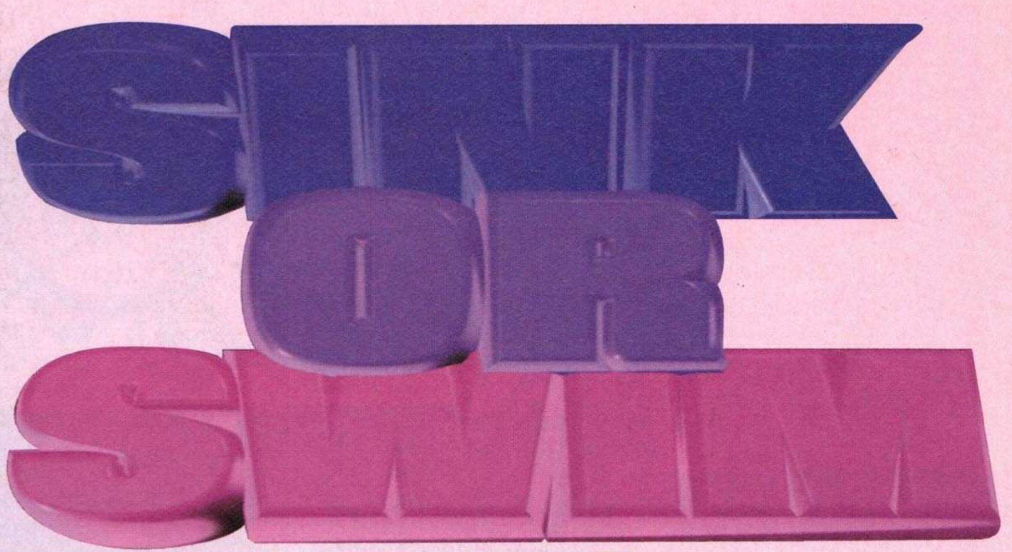
● **Markus Matejka**



Vorgegebene Aufstellungen können natürlich beim Spielstart von Euch geändert werden.

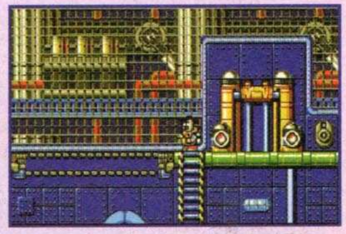


Kläglich riefen die Passagiere des Riesendampfers um Hilfe. Das Schiff war leckgeschlagen und sank langsam, aber sicher. Zum Glück war die Rettung nahe, denn die pfiffigen Jungs von Codemasters wußten sofort, was zu tun war. Ohne zu zögern, schickten sie ihren Helden für alle Fälle aus. Nur Kevin Codner, Star aus "Der mit dem Lachs tanzt", konnte die panikerfüllten Leutchen beruhigen und sicher aus dem sinkenden Wrack herausführen...





Hier seht Ihr den ganzen ersten Level. Anfangs ist das Vorgehen noch einfach, doch später wird's schwieriger - und die Zeit verflixt knapp.



Kevin muß durch die Presse kommen, ohne zerdrückt zu werden. Nur mit Geduld und hervorragendem Timing schafft er es...

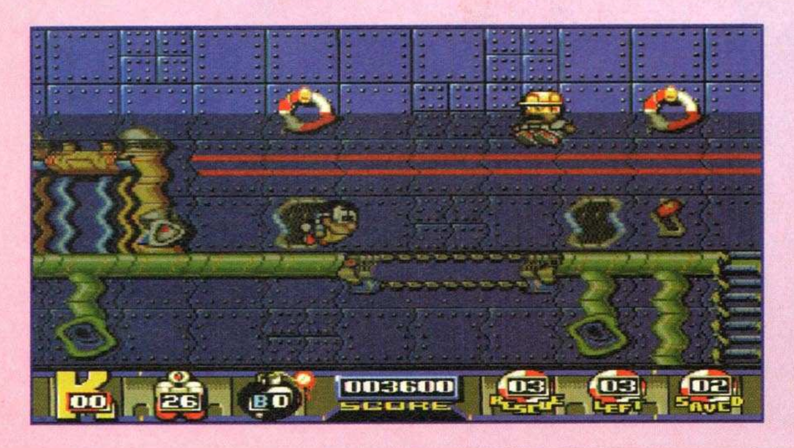
Um niedliche Plattformideen nie verlegen, haben die Engländer sich auch diesmal mächtig ins Zeug gelegt. Zwar erinnern Held und Handlung zunächst arg an Oberschuppe James Pond und die Lemmings, doch beim ersten Griff zum Pad verliert sich der Eindruck. Die Passagiere der vor Grönland liegenden SS Lucifer sind nicht besonders helle und wuseln angsterfüllt herum. Ihre einzige Richtung ist: Nach oben, wenn möglich fort vom steigenden Wasserspiegel.

Ohne Codners Hilfe würden die Leutchen samt und sonders ertrinken. Doch unser Held schnallt mit festem Griff seine Taucherbrille und macht sich an die Rettung. Er muß in jedem Abschnitt möglichst alle, zumindest aber eine bestimmte Zahl von Passagieren vor den Fluten bewahren, wenn das Spiel nicht aus sein soll. Das bewerkstelligt er mittels zahlreicher Hebel, die Laufbänder in Richtung von Leitern führen.

Doch so einfach ist das Ganze natürlich nicht: Feuersbrünste, verklemmte Tore und bröselnde Plattformen machen Kevin das Leben schwer. Zum Trost gibt es aber an vielen Stellen Raketenpacks, die Codner den Ertrinkenden zuwerfen kann. Damit sind sie vor den Fluten sicher. Auch Rettungsboote dümpeln in den stählernen Hallen. Als letzter Notbehelf – es gibt nur einen pro Abschnitt – faßt jedes zwei Passagiere.

Kevin kann begrenzte Zeit unter Wasser atmen oder Bomben gegen felsenfeste Hindernisse schleudern. Das Wasser steigt aber unaufhaltsam, und so muß unser Held gegen die Uhr laufen, hüpfen und schwimmen, um den rechten Weg zum Ausgang zu finden. Ein helles Köpfchen und blitzschnelle Reflexe sind nötig, wollt Ihr die vielen Leutchen aus den hundert Levels retten. Im nächsten Monat könnt Ihr die Schwimmwesten anlegen und ins kalte Wasser springen!

● Eva Hoogh







Soul S

Mit Leib und Seele hat Core Design sich dem Mega-CD verschrieben – gute Nachricht für alle, die nach dem aufsehenerregenden Thunderhawk Däumchen gedreht haben. Jetzt gibt es Nachschub. Die sehr viel fantasylastigere Geschichte und Kulisse um Soul Star täuscht nicht über den Inhalt hinweg: Das Sternenspektakel ist ein reinrassiges Actionspiel. Hier sind die schönsten Bilder aus dem jetzt schon fantastisch aussehenden Abenteuer...



Der Aggressor kann sich in drei verschiedenen Schiffe verwandeln, und nichts kann ihn dann aufhalten.

Jahrhundertelang drehten die sechs Planeten des Soulstar-Systems friedliche ihre Kreisbahnen um die Sonne. Doch jetzt wurde der Friede brutal gebrochen. Die Myrkoiden, ein angrifflustiges Volk, strömen mit schier endlosen Flottenverbänden nach Soulstar und säen Tod und Vernichtung. Das darf nicht weitergehen, und so schwingt Ihr Euch als Pilot der Cryo-Kommandos hinters Cockpit, um die miesen Myrkoids richtig aufzumischen.

Die Eindringlinge haben es auf Energiequellen und Rohstoffe der ganzen Galaxis abgesehen, und so gibt es denn genug zu tun. An Bord Eures unpassenderweise Aggressor genannten Raumschiffes flitzt Ihr auf 40 Missionen durch 23 äußere und 17 innere Abschnitte. Drei Schwierigkeitsstufen werden Euch den Anflug erleichtern, doch geht es in der 3-D-Landschaft dank Texturemapping und endlosen Aliens und Hindernissen rasant ab. Jedes feindliche Raumschiff, das wir bislang gesichtet haben, ist bis ins Detail liebevoll gestaltet – von der atemberaubenden Kulisse ganz zu schweigen.

Damit Ihr den Myrkoiden nicht wehrlos ausgeliefert seid, dürft Ihr zu Smart Bombs oder Standardlasern greifen und vom Mutterschiff jede Menge Power-Ups einsammeln. Spielt Ihr zu zweit, darf einer das Schiff steuern, während der andere die Bordenergie auf Schilde, Maschinen und Waffen verteilt und die Geschütze bedient. Euren







SCHÖNER REISEN

Ob alleine oder zu zweit – Als Cryo-Kommander habt Ihr alle Hände voll mit der Myrkoidenabwehr zu tun. Euer Raumschiff kann sich in zwei weitere Gefährte verwandeln und sich dank der vielen Power-Ups gegen die Horden von Aliens zur Wehr setzen.

Ein absolut enormes Spiel mit unglaublichen 40 Missionen und einer hervorragenden Grafik.

Lieblingscharakter wählt Ihr vor Spielbeginn im umfangreichen Menü.

Kein Raumschiff ohne Überraschungen: Eure Aggressor verwandelt sich auf feindlichem Boden in einen Panzer, im Inneren der Myrkoiden-Schiffe in einen Turbo-Heli und wird, ordentlich aufgerüstet, zuweilen von Robo-Satelliten begleitet. Mit nur neun Leben (drei pro Fahrzeugtyp), versprechen die Programmierer, wird Soul Star auch für abgebrühte Ballerfans eine harte Nuß werden. Da das Team um Mac Avory das Mega-CD bis an seine Grenzen ausreizen und einen möglichst ununterbrochenen Spielfluß garantieren will, dauert es noch ein bißchen, ehe Soul Star fertig wird. Die Jungs versprechen nicht nur überirdisch schöne Grafik - von der Ihr Euch jetzt schon überzeugen könnt – sondern auch filmreifen Ohrenschmaus. Wir sind gespannt!

● Stefan Schachler

Ihr habt es während Eurer Mission mit allen möglichen fiesen Kreaturen zu tun; zu diesem Zweck steht Euch ein außergewöhnlich gut ausgestattetes Waffenarsenal zur Verfügung.

PRO Leserbriefe

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, alle Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verseht sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum.

SUPER-FANS

Wir (die Unterzeichneten) sind seit ca. zwei Jahren begeisterter Video-Games-Spieler/innen (alle Systeme) und waren Leser und/oder Abonnenten einiger Spielezeitschriften – bis uns vor einigen Monaten SegaPro in die Hände fiel, und da haben wir uns doch beinahe selbst in den H...... getreten! Wie konnten wir bloß so lange Jahre unser kleines Budget für diese anderen Zeitschriften rauswerfen?? Ihr seid wirklich allererste Sahne und wir meinen damit Eure News/Berichte und Tests etc. und Farben! Auch die vielen Wettbewerbe finden wir spitze, obwohl wir noch nie gewonnen haben und doch bei allen mitgespielt haben, eeehm (Wink mit dem Zaunpfahl!). Macht bloß weiter so , wir verlassen uns auf Euch!!!

Cooler Konrad, Sonja B., Peter ("Sonic") Wederer, die flippigen Fünf und Bernd Bedermann aus Berlin

Vielen Dank für Euer großes Lob, solche Briefe lesen wir immer gern; da fühlen wir uns doch bestätigt, daß sich unsere Mühe und Schweiß jeden Monat gelohnt haben. Was die Wettbewerbe betrifft – nicht aufgeben!

UMSONST?

Liebe Pros,
Ich bin ein riiiiiiiiiesiger Fan Eures Magazins und möchte Eure Tips und Tricks gerne in die Tat umsetzen und herausfinden, ob ich mit Euren Spieletests übereinstimme. Um dies zu tun, wäre es aber nützlich, eine Konsole irgendeiner Art mein Eigen zu nennen und da haben wir das Problem: Ich besitze nämlich keine, denn ich bin ein sehr armer Möchtegernspieler (Schluchz, jedenfalls einer mit geizigen Eltern!) und ich kann meiner Spielelust nur frönen, wenn ein Freund oder Cousin sich meiner erbarmt und mich an sein Gerät läßt. Worauf ich hinauswill ist Folgendes: Könnt Ihr möglicherweise so gut sein und mir ein Gerät schicken? Vielleicht habt Ihr ja in Eurer Redaktion eins in der Ecke stehen, das keiner mehr braucht?! Ich wäre natürlich unglaublich dankbar und würde nie wieder eine SegaPro-Ausgabe verpassen. Ich bin gar nicht wählerisch, um welches System es sich handelt!!

Name/Anschrift der Red. bekannt.

Anfragen wie Deine kommen uns recht häufig ins Haus geflattert und wir können nur immer wieder sagen – ob Du und all die anderen hoffnungsvollen Seelen das nun glauben oder nicht – wir könnten uns gar nicht leisten, so mir nichts dir nichts Konsolen an unsere Leser zu verschenken (so lieb uns unsere Leser auch sind!). Da hilft nur sparen oder an Wettbewerben teilnehmen. Wann ist eigentlich Dein Geburtstag? Vielleicht erbarmt sich ja eine großherzige Großmutter oder begeisterungsfähiger Onkeldoch noch...

PROHILFE

Hilfe! Ich habe mir vor kurzem ein Mega Drive zugelegt und brauche nun ganz schnell ein paar Infos zu Puggsy: Ich habe gehört, daß es ein Paßwort gibt, mit dem man in alle Level gelangen kann und die Wächter sind schon erledigt. Stimmt das?

Bernhard Liebnitz, Hannover

Stimmt! Gib':
700 276 007
304 205 663
037 256 576
ein. Die letzte Konfrontation des Spiels ist allerdings ausgeschlossen.

MEHR HILFE

Ich brauche das Paßwort, um in MIG-29 Fighter Pilot in alle Level zu kommen. Könnt Ihr mir helfen?

M. Diercksen., Husum

Können wir. Wir bekommen übrigens sehr viele Anfragen zu diesem beliebten Spiel. Hier ist das Paßwort, das Euch in jeden beliebigen Level einsteigen läßt: MIZLATHNFDKZWG.

FLASHBACK

Ich habe ein Problem mit Flashback. Wie gelange ich im zweiten Level oben in den Schaft?

Andreas Stoltemeister, Essen

Du befindest Dich im Reaktor-Level des Spiels, wo Du das neue Chip in den Reaktor am Ende eingeben mußt. Bewege Dich den Level entlang, bis Du springen mußt. Nimm Anlauf, drücke HOCH, bevor Du den Bildschirm verläßt und Du solltest auf dem Vorsprung auf der anderen Seite landen. Jetzt springst Du über die Grube; drücke, während Du springst, RUNTER und Du berührst das grüne Elektro... Rolle darunter hindurch.

Bewege Dich weiter hinunter und nach links, danach solltest Du nach rechts rennen, bis Du den Lift erreichst. Über dem Liftschaft befindet sich eine Plattform, auf der Du einen Geheimknopf findest, der, wenn Du ihn betätigst, den Lift ruft. Jetzt mußt Du nur noch den Chip in den Reaktor einführen, um die Mission zu beenden. Es ist wichtig, daß Du Dich ganz rechts vom Reaktor hinstellst, bis Du das Chip einführst, denn wenn Du das es nicht tust, stirbst Du sofort.

MORTAL GAME GEAR

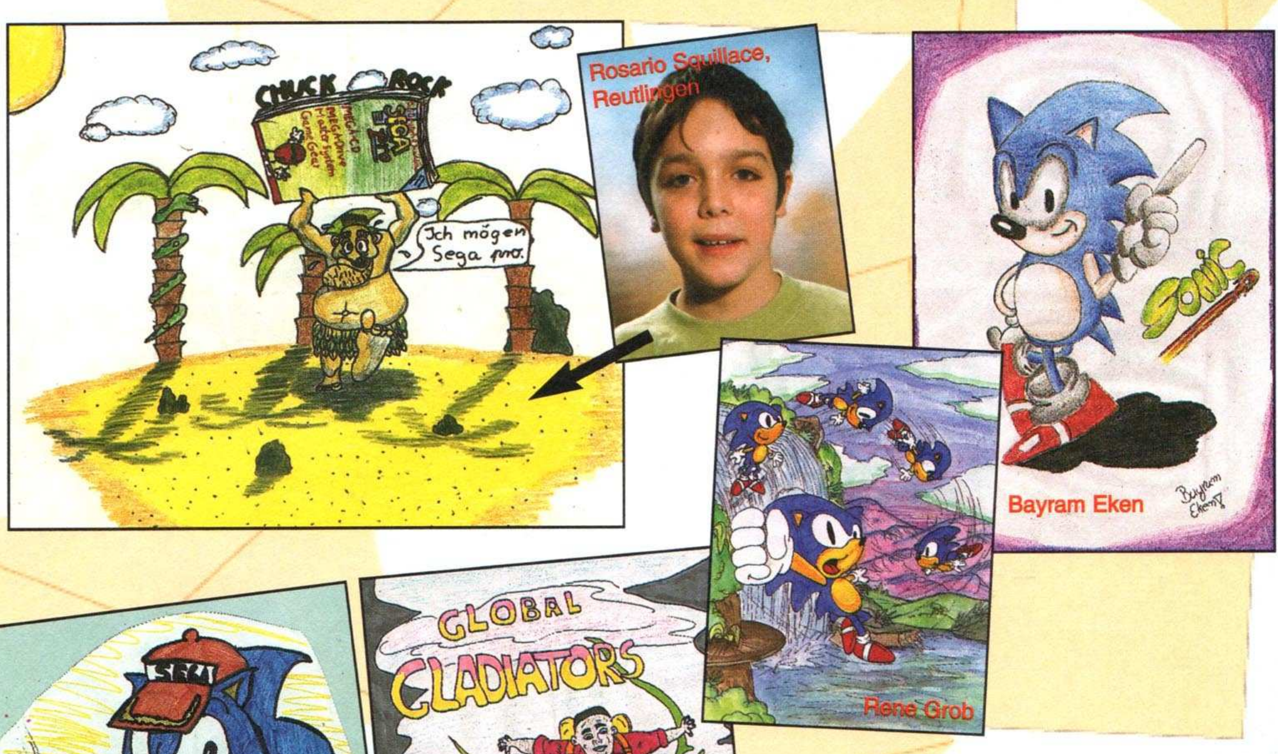
Ich habe vor nicht allzulanger Zeit Mortal Kombat als Geschenk für mein Game Gear bekommen und bin nun etwas enttäuscht, denn in dieser Version gibt es nur sechs Charakter und einen Bonuslevel habe ich auch noch nicht ausfindig machen können. Bitte sagt mir, daß das nicht sein kann und wenn doch, warum??

Barney M., München



Kano ist der begrenzten Aufnahmefähigkeit des Game Gear zum Opfer gefallen, was zwar schade ist, aber auf der anderen Seite ist es schon recht eindrucksvoll, daß das Spiel überhaupt auf dem Game Gear zu haben ist. Leider ist das Fehlen der Bonusstufe denselben Umständen zuzuschreiben und das brillante Options-Screen D, U, L, L, A, R, D-Cheat fürs Mega Drive funktioniert leider auch nicht...

GALERIE

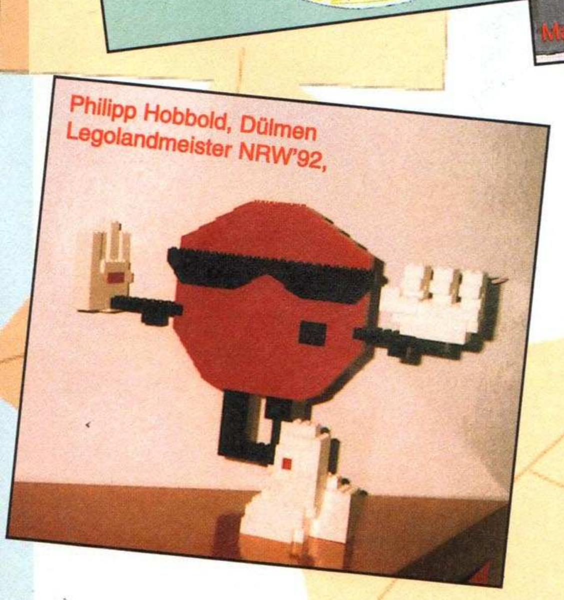


Rosario Squillace, Reutlingen

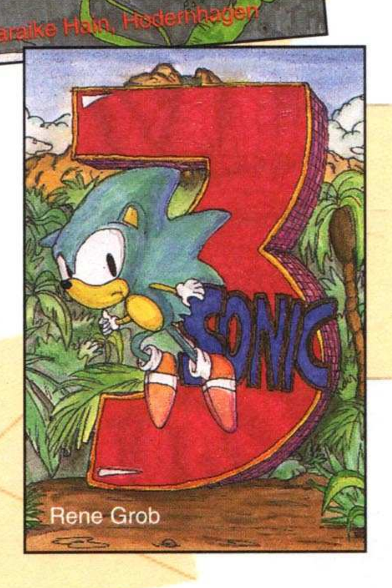
Bayram Eken

Rene Grob

Maraike Hain, Hodenhagen



Philipp Hobbold, Dülmen
Legolandmeister NRW'92,



Rene Grob



NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 18 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Viele sind inzwischen vergriffen, also: Bestellt heute die Ausgaben, die Euch noch fehlen!



Ausgabe 1
DM 6,50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 3
DM 6,50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spieletips und -tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Reviews zu: Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (MD). u. v. a.



Ausgabe 9
DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 11
DM 6,50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago.
Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



Ausgabe 12
DM 6,50

[illegible]ch ein vierseitiges [illegible] zu F1 Strike Eagle II plus [illegible] weitere Reviews: u. a. BOB, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes 2, General Chaos u.v.a.
Im Preview: Sonic CD, Fantastic Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mit Screenshots!



Ausgabe 13
DM 6,50

[illegible]ews u.a. zum neuen [illegible]iel Zool und den [illegible]sten Fußball-Games.
Reviews: Jurassic Park (MD), Chuck Rock II (MD), Addams Family (MD), Wolfchild (MS), Star Wars (GG), Andre Agassi Tennnis (GG), Mortal Kombat (GG) und viele mehr!



Ausgabe 14
DM 6,50

Previews in unserer Dezember-Ausgabe zu: Winter Olympics und Aero the Acrobat.
Reviews u.a. zum zauberhaften Aladdin(MD), Gods(MD), Cosmic Spacehead (GG) und Sonic CD.
Außerdem: 24 Seiten Tips.



Ausgabe 15
DM 6,50

Unsere Januar-Ausgabe erlaubt Euch einen Blick hinter die Kulissen der Produktion von Mega-CD-Spiel "Dragon's Lair". Ausführliche Screenshot-Anleitungen zu Sunset Riders und Streets of Rage. Reviews u.a. zu: Wiz 'n Liz, Zool, Puggsy, Desert Strike, Ottifants, Addams Family und Dune (Mega-CD).



Ausgabe 16
DM 6,50

Interview mit Spitzenringer, Mr Perfekt!
Im Test: Microcosm (Mega-CD), WWF Royal Rumble (MD), Ottifants (MD). FIFA Intern. Soccer (MD), Das Dschungelbuch (MS, GG),. Ecco The Dolphin (GG), Sonic Chaos (GG) u.v.a.
Screenshot-Lösungen: Jurassic Park & Shining Force.



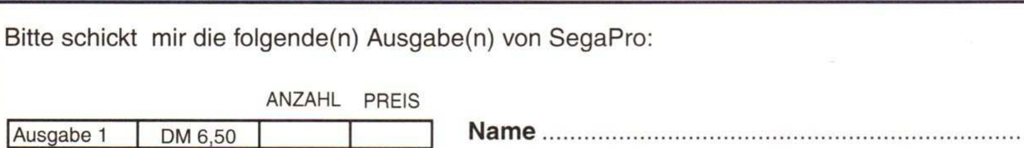
Ausgabe 17
DM 6,50

SegaPro im März bringt Euch einen ausführlichen Bericht über die CES-Show in Las Vegas und testet The Lost Vikings (MD), Winter Olympics (MD), Sensible Soccer (MD), Dinos for Hire (MD), Road Runner Speed Trap (MS), Hook (GG) uva.
Im Preview: Sonic 3. Tips zu Jurassic Park (GG), Shining Force, 2. Teil (MD) und SF II.



Ausgabe 18
DM 6,50

Im Test: Sonic III (MD), Ren & Stimpy (MD), Castlevania , Deep Duck Trouble (GG), Winter Olympics (MS, GG), Buggy Run (MS), WWF Rage in the Cage (Mega-CD) uva. Brillane Komplettlösung zu Thunderhawk (Mega-CD), Tips/Screenshots zum Dschungelbuch (MS,GG) und Ecco (Mega-CD).



Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 14	DM 6,50		
Ausgabe 15	DM 6,50		
Ausgabe 16	DM 6,50		
Ausgabe 17	DM 6,50		
Ausgabe 18	DM 6,50		

Name ....

Anschrift ....

....

....

....

Zwischensumme: DM [ ]

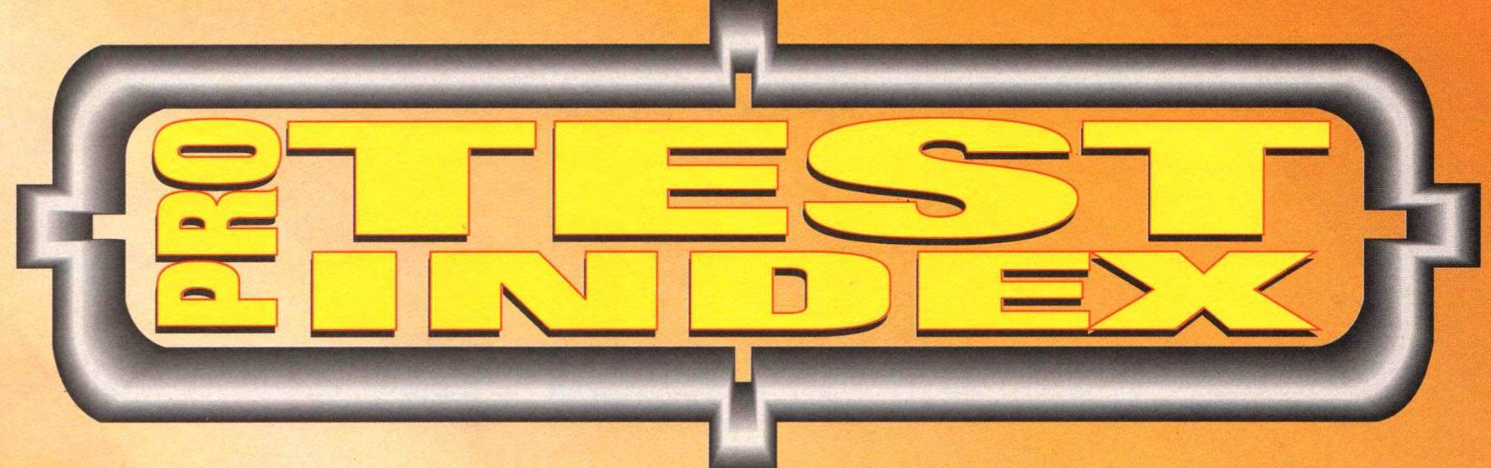
Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM [ ]

Scheck zahlbar an SegaPro DM [ ]

Bitte schickt diesen Kupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen
Postfach 101 905
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.



DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG

Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay – nur nicht so langweillig.

PRO VIEW

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfaht ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. Halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP

Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' stelle hinweg.

PROSCORE

Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der verkaufspreis ist ein wichtiger punket, auf den geachtet wird.

PROYO!

Der 'ProYo!' ist unsere Auszeichung für all dei Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein muß für Eure Sammiung.

PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den topSpielen der saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbrief- oder Tipsseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

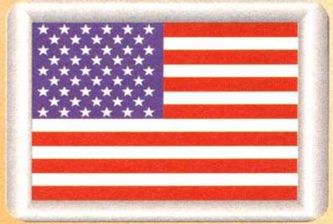
Flaggen



In Deutschland erhältlich



Zur Zur nur außerhalb Deutschland erhältlich



Zur Zur nur in Japan erhältlich



Zur Zur nur in den UAS erhältlich

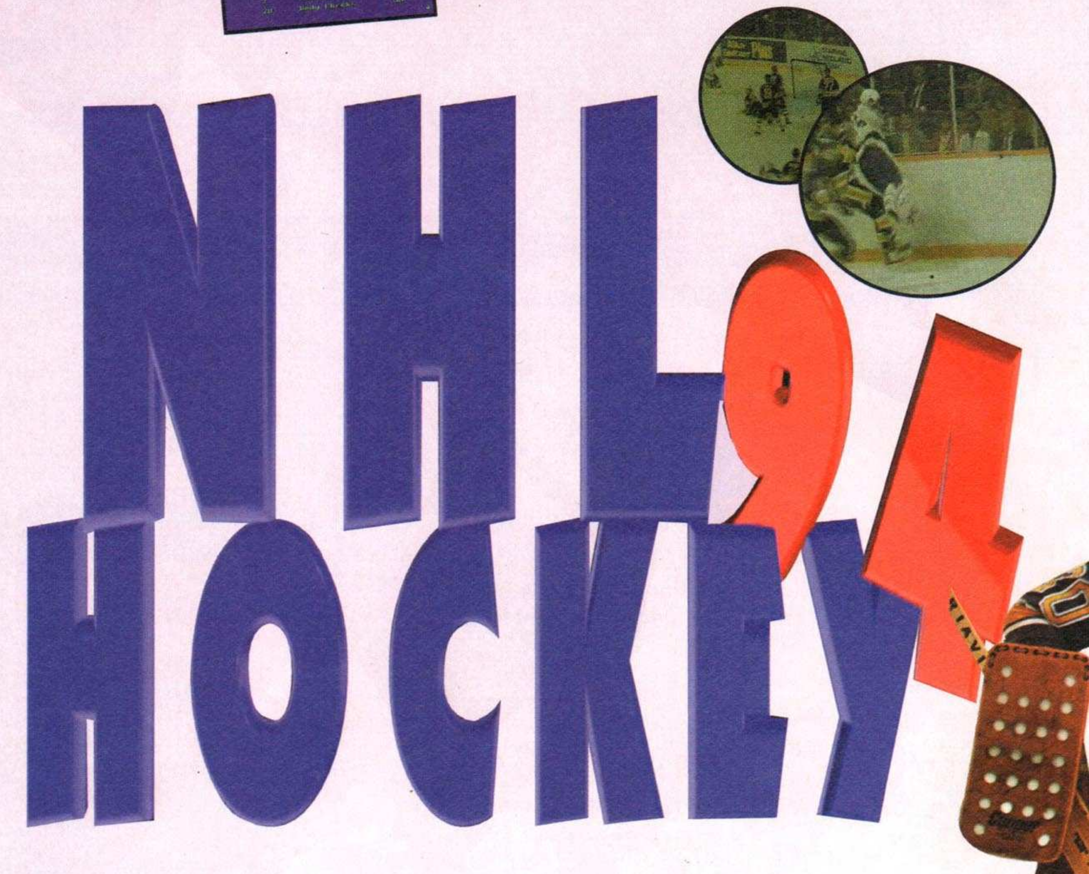








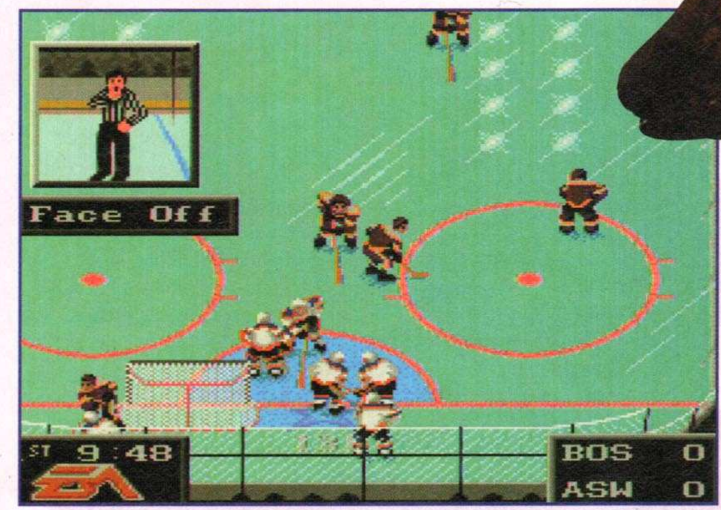




Gebannt sitzt das Publikum auf den Stuhlkanten, alles hält den Atem an. Wird er... oder wird er nicht? Wenn Cicarelli sich Washingtons Tor nähert und den Puck gnadenlos vorantreibt, ist die Spannung unerträglich. Wird der Eiskönig die Scheibe im Tor seiner alten Mannschaft versenken? Hier ist ein Meister am Werk, der sein neues Team eigenhändig zum Erfolg führen kann...

Seit die Deutschen wieder kräftig mitmischen, ist das Eishockey auch hierzulande im Kommen. Noch kein Nationalsport wie in Amerika, finden die Vereine dennoch regen Zulauf und immer längere Übertragungszeiten. Was dem Fernsehzuschauer recht ist, könnt Ihr am Mega-CD noch vormachen: EAs jüngstes Eisepos ist endlich fertig und auf Silberling gepreßt. Führt die besten Spieler der USA und Kanadas an die Tabellenspitze und holt den Stanley-Pokal - alles im mollig bequemen Wohn- oder Spielzimmer!

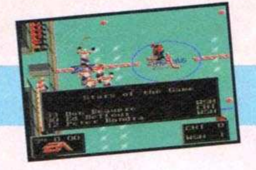




Die Spannung ums Tor herum wird unerträglich, der Schiedsrichter ist drauf und dran, den Puck freizugeben.

"Sport ist Mord", meinen viele, die nächtelang vor so genialen Spielen wie EA Hockey oder NHLPA '93 gesessen und nur noch in Punkten gerechnet haben. So gesehen, ist etwas daran: Gerade die Sportserie von Electronic Arts gehört zum Besten, was man außerhalb des Spielfeldes erleben kann. Endlich können auch Mega-CD-Besitzer auf Scheibenjagd gehen – stilecht mit Filmeinblendungen von Zwischenszenen.

Wir waren gespannt auf die Umsetzung des Eisvergnügens von Modul auf Mega-CD. In den Optionsscreens dürft Ihr jetzt die Eishockeyhelden bei der Arbeit und



kurz vor dem Spiel bewundern, doch viel mehr Neues wurde nicht eingebaut. Ach ja, das Spielfeld ist noch etwas feiner dargestellt. Doch eine Verbesserung ist unleugbar: Anstelle der wenigen Soundeffekt sind jetzt ständig Zuschauergejohle oder -gemurmel zu hören, und der Orgelspieler haut kräftig in die Tasten. Die Schlaggeräusche sind realistisch, nur das Abspringen des Pucks von der Bande klingt etwas seltsam.

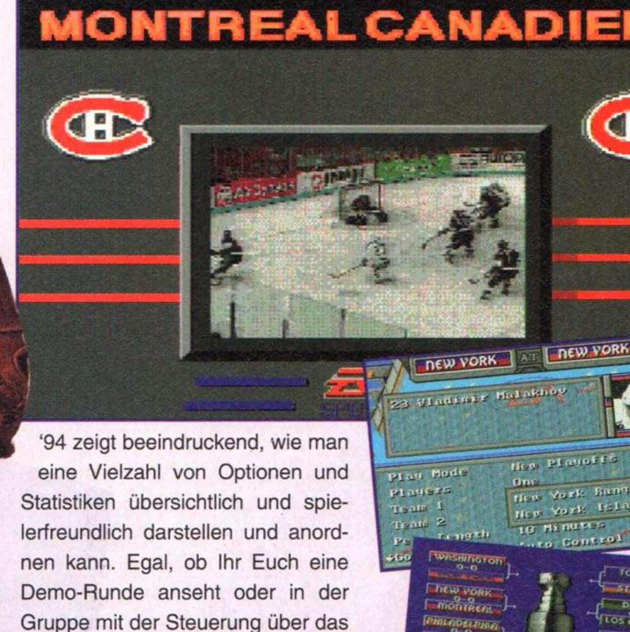
Wer eine komplette Umgestaltung – wie bei FIFA International Soccer für das 3DO – erwartet, wird enttäuscht. Natürlich sind die Fähigkeiten des Mega CDs begrenzt, aber viel Mühe hat man sich hier nicht gegeben. Wer hier technische Neuerungen oder ein eher CD-typisches Produkt erhoffte, greift wohl nur zur Scheibe, wenn er das Modul noch nicht hat.

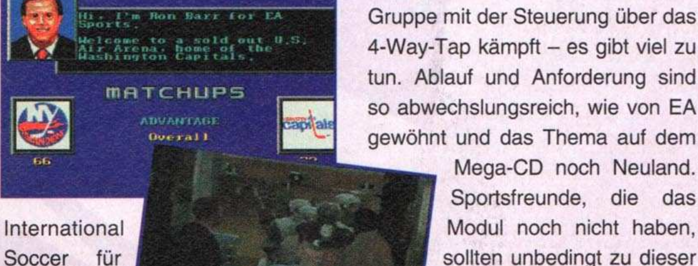
Wer allerdings noch keinen von EAs Hockeytiteln gespielt hat, wird vom Ablauf begeistert sein. NHL '94 zeigt beeindruckend, wie man eine Vielzahl von Optionen und Statistiken übersichtlich und spielerfreundlich darstellen und anordnen kann. Egal, ob Ihr Euch eine Demo-Runde anseht oder in der Gruppe mit der Steuerung über das 4-Way-Tap kämpft – es gibt viel zu tun. Ablauf und Anforderung sind so abwechslungsreich, wie von EA gewöhnt und das Thema auf dem Mega-CD noch Neuland. Sportsfreunde, die das Modul noch nicht haben, sollten unbedingt zu dieser Scheibe greifen!

● Markus Matejka



Eure etwaigen Erfolge könnt Ihr Euch mit Hilfe des Action Replay Codes immer wieder ansehen.



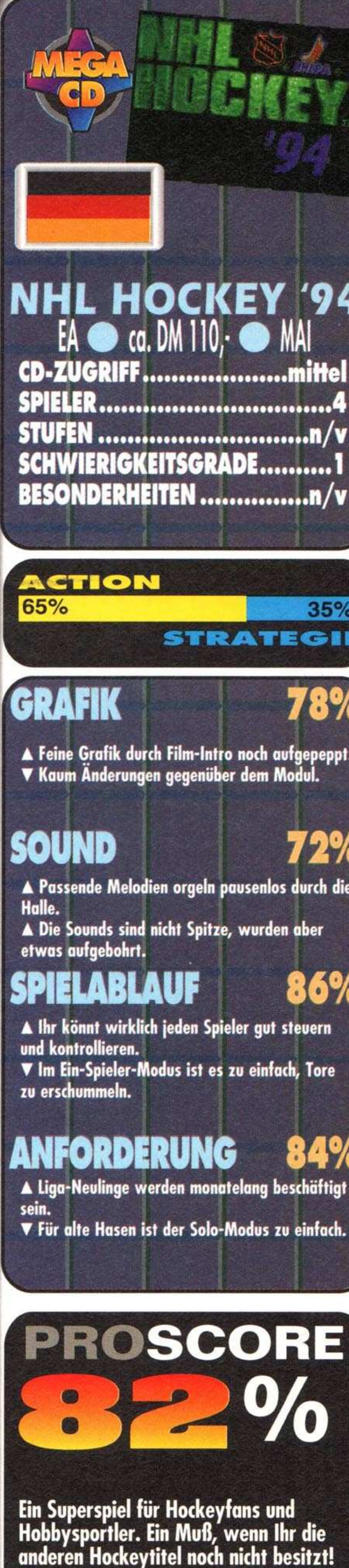


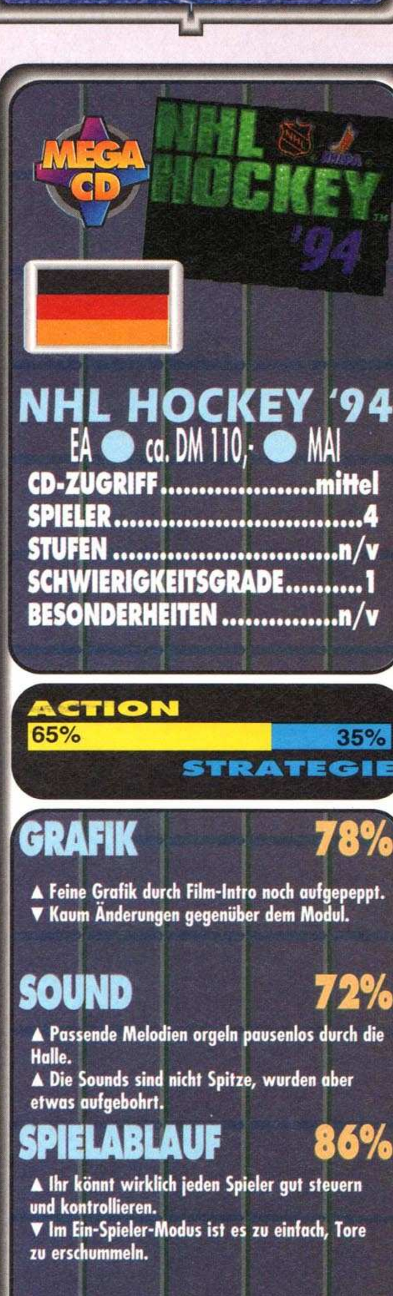
PROTIP

Wer unfaire Stöße nicht scheut und unbedingt punkten will, rast mit aller Wucht in den Torhüter, haut noch einmal zu und treibt den Puck ins Netz. Unfein, aber wirksam!

STEFAN MEINT

NHL '94 steht ohne Konkurrenz da – Grund genug für sportwütige Neulinge, sich die CD zuzulegen. Je besser Ihr aber die EA-Hockeytitel kennt, desto geringer wird der Anreiz, diese wenig innovative Umsetzung auch noch zu kaufen. Wie immer bei diesen Spielen gilt: Zu mehreren macht's erst richtig Spaß - wenn Ihr einmal die Steuerung intus habt!





NHL HOCKEY '94

EA ● ca. DM 110,- ● MAI

CD-ZUGRIFF .... mittel
SPIELER 4
STUFEN .... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... n/v

ACTION 65% – 35% STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Feine Grafik durch Film-Intro noch aufgepeppt.
▼ Kaum Änderungen gegenüber dem Modul.

SOUND 72%
▲ Passende Melodien orgeln pausenlos durch die Halle.
▲ Die Sounds sind nicht Spitze, wurden aber etwas aufgebohrt.

SPIELABLAUF 86%
▲ Ihr könnt wirklich jeden Spieler gut steuern und kontrollieren.
▼ Im Ein-Spieler-Modus ist es zu einfach, Tore zu erschummeln.

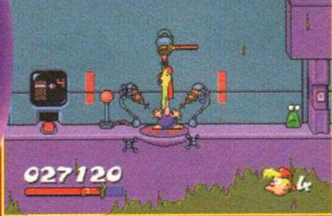
ANFORDERUNG 84%
▲ Liga-Neulinge werden monatelang beschäftigt sein.
▼ Für alte Hasen ist der Solo-Modus zu einfach.

PROSCORE 82%

Ein Superspiel für Hockeyfans und Hobbysportler. Ein Muß, wenn Ihr die anderen Hockeytitel noch nicht besitzt!

Neulich, beim Ausliefern... Fahrer Bubba geht eines Tages arglos seiner Arbeit nach, als er plötzlich in einen Zeitstrudel gerät. Das Universum dreht sich, windet sich, zieht sich zusammen - und spuckt Bubba in einer Parallelwelt aus! Grellbunt und schräg sind Land und Leute. Ob Core sich bei den schrägen Typen an ToeJam & Earl erinnert hat? Egal - der schlaksige Held hat ein ganz anderes Abenteuer zu bestehen. Und damit er auch heil durch die unheimliche Landschaft kommt, steht ihm Stix, der verrückteste Holzstab der Galaxis, zur Seite...





Hilfe, ich werde hochgebeamt! Der Teleporter sieht gefährlicher aus, als er ist.



Manchmal kann es einem schon zuviel werden. Jetzt rollt der Fremdling schon mit einer Dampfwalze an!

BUBBA N STIX

Ein schöner Schlamassel, in dem Bubba & Stix sich wiederfinden! Die beiden, so stellt sich heraus, sind von einem warpfähigen Alienschiff gekidnappt worden, um Urfmurkle T. Floinks Privatzoo zu bereichern! Die besonders prächtigen Exemplare von der Erde haben natürlich wenig Lust, Floink den Gefallen zu tun und trachten nach einem Ausweg. Quer durch einen Vulkan, ein Unterwasserlabyrinth und durch ein fremdes Raumschiff geht die Suche nach dem Heimweg.

Mit seinen Chuck-Rock-Titeln hat Core Design die Exportreife britischen Humors spielend bewiesen, doch wer sagt, daß man dem quirligen Steinzeitkerlchen nicht noch eins draufsetzen kann? Die garstig-lebendige Zoowelt strotzt vor schrägen Einfällen und abgedrehten Puzzles. In jedem Abschnitt erwarten Euch neue Landschaften und Aliens, die Menschen meistens zum Fressen gerne haben.



Dieses Problem läßt sich einfacher lösen, als es den Anschein hat.

Herrlich ausgedacht und animiert, zeigen Bubba, Stix und ihre Gegenspieler, daß es selbst heute nicht stundenlanger Filmsequenzen bedarf, um die Spieler vor den Bildschirm zu bannen. Musiker

Der Wind pfeift, wenn Stix durch die Luft fliegt, die Aliens glitschen glibbernd herum und Bubbas Landegeräusche können sich hören lassen.

Selten war ein Helferlein so putzig wie der knarzende Stix. Ob er Bubba als Plattform, Speer oder Rührlöffel dient – das verrückteste Sprite des Monats ist er allemal! Das Spiel ist seinem Steinzeitcousin nicht nur handlungstechnisch um Lichtjahre voraus. Es gibt wesentlich mehr Rätsel, fiese Stellen und Kombinationsmöglichkeiten. Ein Beispiel: Ihr werft Stix gegen einen Stein, der prompt ein Alien überrollt. Anschließend legt Stix sich quer, und Ihr dürft über ihn weiterspazieren!

Sind die Anfangslevels noch leicht zu lösen, wird es später schon schwieriger. Kein Programmierer kann, so scheint's Hebeln und Schaltern widerstehen, und so findet Ihr im Raumschiff der

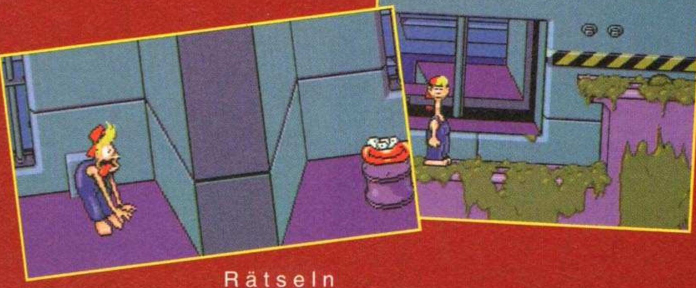








Habt Ihr einen Abschnitt bewältigt, zeigt der Pfeil Euch, wo es als nächstes langgeht.



Außerirdischen prompt fünf schalterbewehrte Etagen.

Bubba'n'Stix macht hoffnungslos süchtig - was nur einen Nachteil hat: Da Ihr nicht geneigt sein werdet, das Joypad freiwillig aus der Hand zu legen, könnt es sein, daß Ihr das Abenteuer binnen weniger Sitzungen beendet! Doch wozu gibt es stolze vier Schwierigkeitsgrade? Selbst Profis dürften mit der Halbwertszeit der fünf langen Stufen noch einigermaßen zufrieden sein. Die gelungene Mischung aus Rätseln und Action weiß Jung und Alt zu begeistern. Wer Fantastic Dizzy und selbst Flashback mochte, darf unbesorgt zugreifen: Das Plätzchen sollte im Softwareschrank noch frei sein!

● Eva Hoogh



Durchsucht im Raumschiff jeden Level nach dem Schalter. Nur, wenn Ihr alle umlegt, öffnen sich die Schlösser und gelangt Ihr zum tückischen Vulkan.



SUSANNE MEINT

Ulkig ist die rätsellastige Hüpferei ja schon, aber nur fünf Levels finde ich ein bißchen arg wenig. Gut, sie sind ziemlich groß, und jede Menge netter Überraschungen gibt's auch. Trotzdem hat man Bubba'n'Stix viel zu schnell durchgespielt - und im Gegensatz etwa zu Sonic 3 schwindet dann die Motivation, erneut auf Tour zu gehen, doch drastisch. Schenken lassen würde ich mir's aber allemal!



BUBBA 'N' STIX

CORE DESIGN ● ca. DM 120,- ● MAI

FORMAT........................16Mbit
SPIELER..............................1
STUFEN...............................3
SCHWIERIGKEITSGRADE..........4
BESONDERHEITEN ....Paßwort

ACTION 60% — 40% STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Helden und Gegner sind toll animiert, manche Kulissen genial.
▼ Einige Landschaften sind etwas zu leer und simpel gezeichnet.

SOUND 88%

▲ Fetzig, funky, fabelhaft! Jedes Stück paßt genau zum Level.
▲ Auch die Sounds können durchweg mithalten.

SPIELABLAUF 82%

▲ Bubbas flüssige Steuerung ist die reine Freude.
▼ Stix' Kollisionsabfrage bei Würfen ist etwas zu knifflig geraten.

ANFORDERUNG 76%

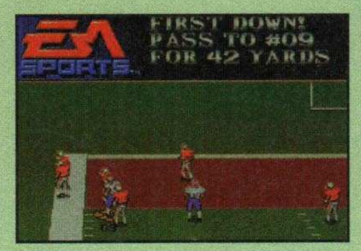
▲ Anfänglich hoch: Wenige Leben, nur ein Continue erschweren die Hatz.
▼ Wer Rätsel wie Nüsse knackt, hat das Spiel bald gelöst.

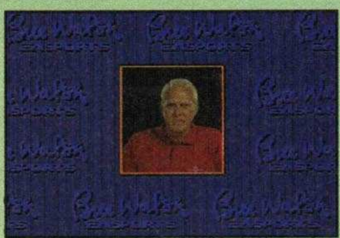
PROSCORE 80%

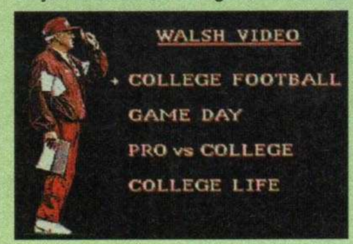
Ein denkfördernder Geschicklichkeitstest, der auf Anhieb süchtig macht. Wir bitten nachdrücklich um einen zweiten Teil!

Ein Quarterback studiert sorgfältig das Spielfeld auf der Suche nach einem erfolgversprechenden Spielzug. Er erkennt sofort die Gelegenheit, als sich zwei Mitspieler aus dem Haufen lösen und das Spielfeld entlangrennen. Noch hält er einen Moment inne, überlegt kurz und wirft das Lederei durch die Luft. Der Läufer sieht die Pille, schnappt sie sich und hechtet elegant über die gegnerische Linie. Ein weiterer Homerun läßt Euer Punktekonto anschwellen.

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL







Hier bestimmt Ihr, wer wo wie lange spielt.

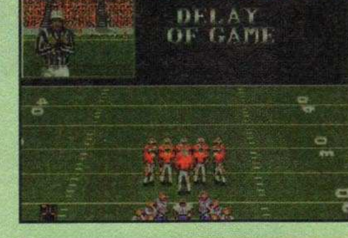
sich nicht nur um Eure Leistungen auf dem Spielfeld, sondern auch um die außerhalb des Stadions. Macht Euch also auf einige Überraschungen bei der CD-Version des bekannten Mega-Drive-Football-Hits von EA gefaßt.

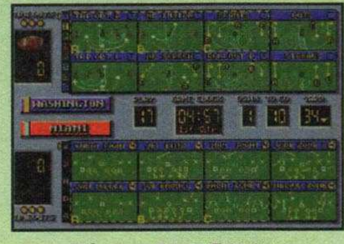
Eine große Stärke von fast allen EA-Sportsimulationen ist das Drumherum, in das sie eingebettet sind. Dies gilt in jedem Fall auch für EAs ersten Versuch auf der Mega-CD. Die Attraktionen neben dem Spielfeld sind hier die gleichen wie schon bei der MD-Version.

Darüberhinaus übertrifft der Sound selbst die hochgesteckten Erwartungen von Berufpessimisten.

Johlende Zuschauermassen, knirschende Rüstungen und krachende Knochen beim Spielerzusammenprall und nicht zuletzt die Einpeitscherbands sorgen schon vor Spielbeginn für die EA-typische dichte Athmosphäre. Also den Lautstärkeregler knapp unterhalb der Schmerzgrenze stehenlassen und rein ins Vergnügen.

48 Super Teams (die 24 Besten der Saison 92 und die 24 Top Teams seit 1978) bieten euch jeweils 35 Cracks; das soll erst mal einer überbieten. Gleiches gilt für den Wettkampf zwischen 68 Universitäten und einer nationalen Meisterschaft mit insgesamt 16 Teams. Die Liste ließe sich noch fortsetzen, aber echte Footballfans dürfte vor allem begeistern, das der Meistertrainer persönlich sie hier mit einem Dialog-Video via Bildschirm zusammenstaucht.





Nehmt von Zeit zu Zeit eine Auszeit, um den weiteren Spielverlauf zu planen.

Diese Simulation wendet sich vor allem auch an diejenigen unter Euch, die noch keine hartgesottenen Football-Fans sind. Auch Anfänger habe wenig Schwierigkeiten, sich in das doch etwas fremde Spiel hineinzufinden. Schon bald werdet Ihr reden wie die Profis und die verschiedenen Spieler, Spielzüge und Taktiken akzentfrei herunterleiern können. Demgegenüber werden alte Hasen das Ganze doch ein wenig zu leicht finden, vor allem diejenigen, die bereits eine MD-Variante dieses Spiels haben.

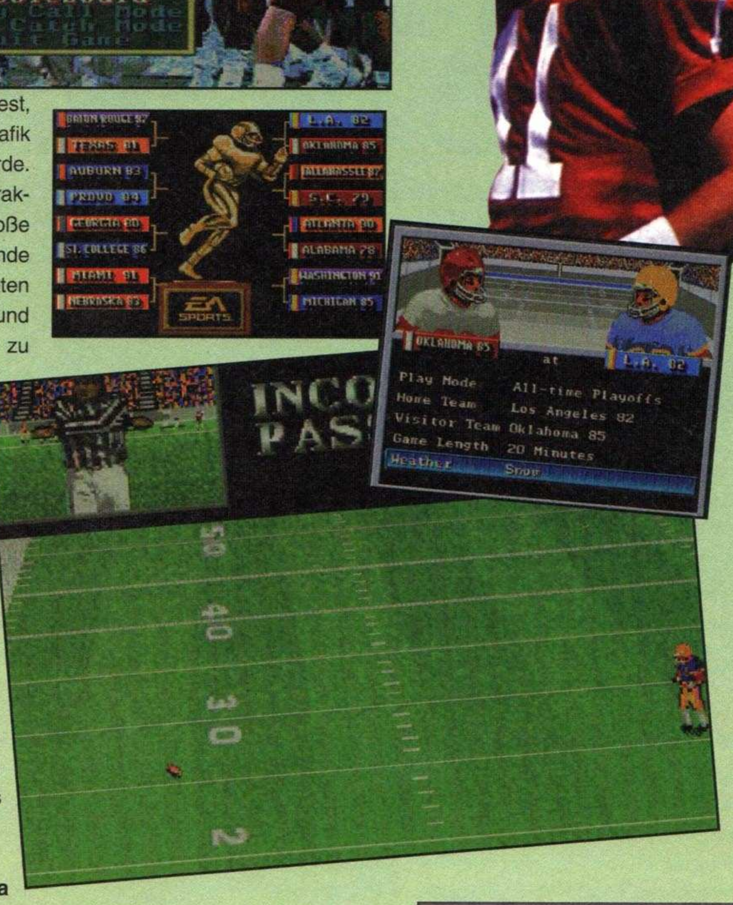
Vergleicht man die beiden

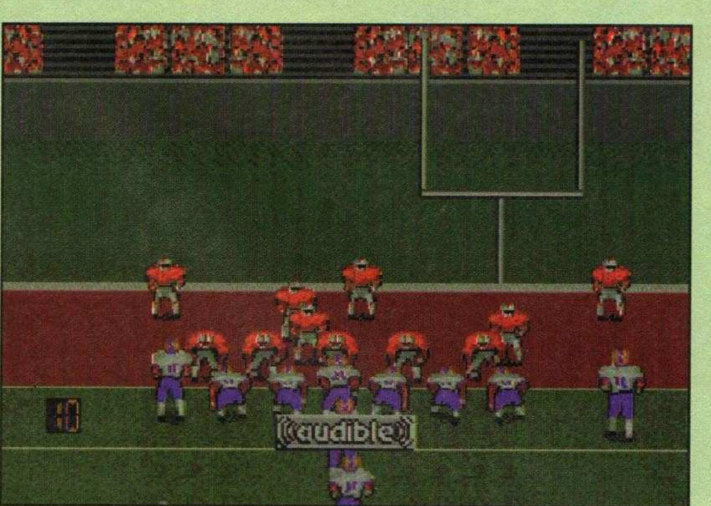


Versionen, stellt man schnell fest, daß (wie erwartet) die Grafik nochmals deutlich aufpoliert wurde. Natürlich ist der generelle Stil praktisch der Gleiche geblieben. Große Hauptsprites und weich scrollende Spielfelder sorgen für ungetrübten Spielspaß. Die Statistik- und Auswahlbildschirme sind leicht zu lesen und eine lebendig gestaltete Siegerehrung setzt noch einmal ein i-Tüpfelchen auf die sowieso schon vorhandene dichte Athmosphäre.

Zusammendfassend läßt sich folgendes sagen: ein absolutes Muß für alle Football-Fans, die ein CD in ihrem Besitz haben. Habt Ihr andererseits schon die MD-Version erworben, solltet Ihr Euch genau überlegen, ob Euch ein nur optisch verbessertes Spiel wirklich das Geld wert ist.

● Markus Matejka

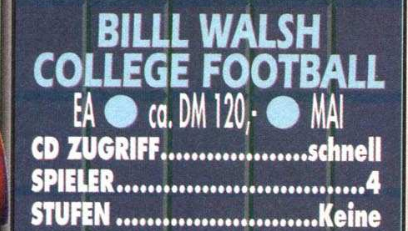




Hier geht's ums Ganze - wählt Eure Taktik mit Vorsicht!

STEFAN MEINT

Football ist ein wesentlicher Bestandteil des American way of life. Obwohl sich diese Sportart bislang in Deutschland immer noch schwer tut, steigt die Zahl der Fans zwar langsam aber beständig. Die vorliegende Simulation gehört zum Besten, was zur Zeit auf dem Markt ist und bringt vor allem interessierten Neueinsteigern diese amerikanischste aller Sportarten näher. Die Fans kommen also voll auf ihre Kosten.



GAME GEAR

BILLL WALSH COLLEGE FOOTBALL

EA ● ca. DM 120,- ● MAI

CD ZUGRIFF..................schnell
SPIELER..............................4
STUFEN ....Keine
SCHWIERIGKEITSGRADE..........1
BESONDERHEITEN...Tuniermodus

ACTION 30% – 70% STRATEGIE

GRAFIK 83%
▲ Gut gezeichnete Spieler und ruhiges weiches Scrolling.
▲ Bei voller Ausnutzung der technischen Möglichkeiten wäre noch etwas mehr drin gewesen

SOUND 78%
▲ Volle CD-Qualität in jeder Beziehung. Hier wurde anständige Arbeit geleistet.
▼ Ein paar Kommentare von Ron Barr wären ein nettes Extra gewesen.

SPIELABLAUF 88%
▲ Die Spielbarkeit dieser Simulation wird von keinem Konkurrenzprodukt auf dem Markt auch nur annährend erreicht
▼ Einige zusätzliche Wettereinlagen hätten noch interessantere Schlammschlachten ermöglicht.

ANFORDERUNG 86%
▲ Im Gegensatz zu vielen anderen Football-Sims auf dem Markt stellt Euch die CPU hier richtig auf die Probe.
▼ Eine Liga-Statistik hätte mehr Langzeitspielanreiz geboten.

PROSCORE 85%

Die eindeutig beste Football-Simulation auf dem Markt. Sehr spielbar, mit einem wirklich brillanten Sound.

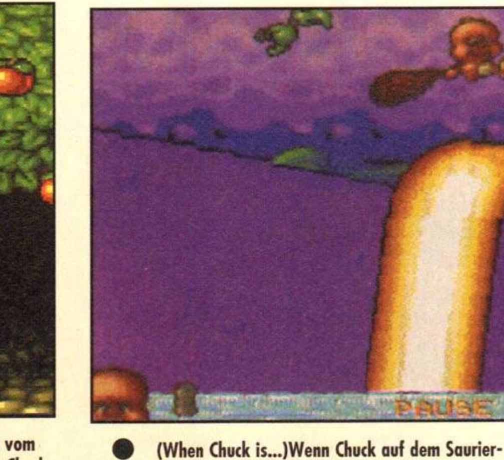


Chuck Junior ist schon ein niedliches Baby. Ganz der Vater, hat es jetzt schon die besten Anlagen, um später einmal alles kurz und klein zu schlagen, was draußen herumkreucht. Aber Baby Chuck hat ein Problem: Sein Vater wurde von Brick Jagger gefangengenommen. Und jetzt schmachtet der Ärmste irgendwo weit von zu Hause entfernt. Sobald Chuck junior diese bestürzende Neuigkeit hörte, griff er sich sofort seine Keule, gab seiner Mutter einen Kuß, und brach zur Befreiungsaktion auf...

CHUCK R
SON OF C

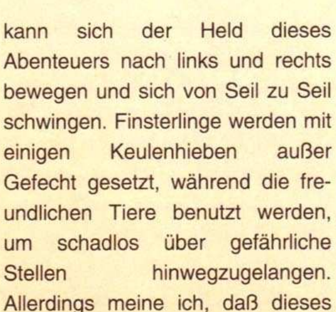


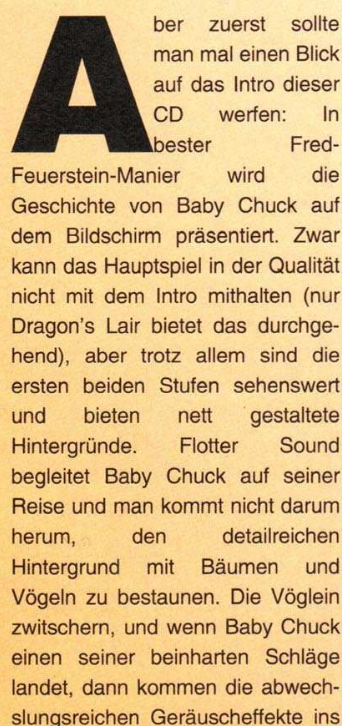
In der ersten Stufe kann Chuck ein Extra-Continue ergattern, indem er die Äpfel vom Baum herunterschlägt. Das Monster am Boden muß alle Äpfel verspeisen, bevor Chuck seinen leicht verdienten Bonus in Empfang nehmen kann.



(When Chuck is...)Wenn Chuck auf dem Saurier-Rücken reitet, muß er sich vor den Vögeln im Hintergrund in acht nehmen.

Aber zuerst sollte man mal einen Blick auf das Intro dieser CD werfen: In bester Fred-Feuerstein-Manier wird die Geschichte von Baby Chuck auf dem Bildschirm präsentiert. Zwar kann das Hauptspiel in der Qualität nicht mit dem Intro mithalten (nur Dragon's Lair bietet das durchgehend), aber trotz allem sind die ersten beiden Stufen sehenswert und bieten nett gestaltete Hintergründe. Flotter Sound begleitet Baby Chuck auf seiner Reise und man kommt nicht darum herum, den detailreichen Hintergrund mit Bäumen und Vögeln zu bestaunen. Die Vöglein zwitschern, und wenn Baby Chuck einen seiner beinharten Schläge landet, dann kommen die abwechslungsreichen Geräuscheffekte ins Spiel. Wer bereits Chuck II auf dem Mega Drive gespielt hat, der findet ein fast identisches Spiel, in dem die Grafik ein wenig aufgepeppt wurde und in dem mehr Musik und Geräuscheffekte geboten werden. Chuck II bietet die gewohnte Plattformstruktur, die aus zahlreichen anderen Spielen hinlänglich bekannt ist. In einem nach allen Richtungen scrollenden Bildschirm kann sich der Held dieses Abenteuers nach links und rechts bewegen und sich von Seil zu Seil schwingen. Finsterlinge werden mit einigen Keulenhieben außer Gefecht gesetzt, während die freundlichen Tiere benutzt werden, um schadlos über gefährliche Stellen hinwegzugelangen. Allerdings meine ich, daß dieses







ROCK 2
CHUCK





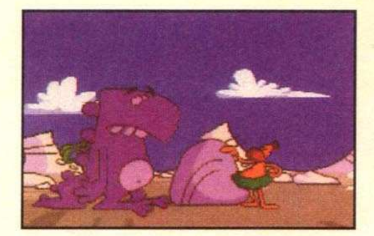
PROTIP

Am besten bedient Ihr Euch der freundlichen Monster, die auf der Spielewelt leben. Sie können Euch manchen Ärger ersparen. Und Chuck muß lediglich auf den Rücken seiner Freunde klettern, um nicht unnötig Energie an Finsterlinge zu verschwenden.



Die Lavastufe kann zum Problem werden, wenn Chuck nicht vorsichtig genug ist. Da die Lava wellenartig steigt und fällt, kann sich Chuck hier keine Pause erlauben. Hier seht Ihr Chuck, wie er gerade von einem Astronauten geröstet wird. Oopss!







Modul etwas mehr Gehirnschmalz als zum Beispiel Bubsy oder Blades of Vengeance erfordert, denn manche Stellen haben es wirklich in sich: So ist es in einer Situation erforderlich, einem Drachen seinen Heliumballon zu entwenden, um fliegen zu können. Oder die Situation mit der Statue, der Chuck einen Arm abschlagen muß, um auf eine höhere Plattform geschleudert zu werden! Insgesamt muß Baby Chuck sechs Welten durchqueren, in denen drei Bonusstufen enthalten sind. Die einzelnen Welten unterscheiden sich dabei ziemlich stark: In den Höhlen beispielsweise ist Chucks Sicht auf einen kleinen Lichtkegel beschränkt - alles andere ist zappenduster!

Tja, auf der einen Seite werden Euch die Abenteuer des kleinen Chuck trotz der angestaubten Plattformstruktur eine Weile beschäftigen, auf der anderen Seite hätte man gegenüber der Modulversion vieles verbessern können. Alles in allem ein actionlastiger Silberling, dessen Langzeitmotivation aber fraglich ist...

● Markus Matejka



CHUCK ROACK II SON OF CHUCK

CORE ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

CD-ZUGRIFF	mittel
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Continues

ACTION 80% / 20% STRATEGIE

GRAFIK 79%
▲ Der animierte Cartoon zu Beginn des Spieles ist sehenswert.
▼ Stellenweise wirkt der Bildschirm überfüllt.

MUSIK 80%
▲ Die Soundtracks von der CD sind super.
▲ Die Sprachausgabe von Baby Chuck und den Monstern ist toll.

SPIELABLAUF 71%
▲ Baby Chuck erlebt wirklich haarsträubende Abenteuer.
▼ Leider bietet die CD kaum neue Ideen gegenüber der Modulversion

ANFORDERUNG 72%
▲ Einige Rätsel erfordern viel Gehirnschmalz.
▼ Viele Feinde sind zu einfach zu besiegen.

PROSCORE 73 %

Insgesamt handelt es sich um ein actionlastiges Spiel, bei dem es viel zu tun und zu entdecken gibt. Schade, daß so wenige neue Ideen in die etwas betagte Plattformstruktur Einzug gehalten haben.

Eine knappe Drehung des Handgelenks, schnell hochgeschaltet, und Ihr zieht davon! Bald habt Ihr die vorderste Gruppe erreicht, den zweiten überrundet - und legt Euch gandenlos an die Spitze des Feldes! - Wer träumt nicht von schwungvollen Kurven, quietschenden Reifen und PS-starken Abgängen auf einsamen Landstraßen? Sofern Ihr Master System oder Game Gear Euer eigen nennt, kann Euch jetzt geholfen werden. U.S. Gold hat den Mega-Drive-Hit Road Rash endlich ins kleinere Format gebannt - und uns, das gleich vorweg - nächtelang vor die Mattscheibe! Anstelle einfacher Rennen liefert Ihr Euch mit den Pixelgegnern handfeste Duelle, die für einen von beiden meist in der Horizontale enden. Wir haben uns selbstlos für Euch ins Getümmel geworfen und unsere Bremsspuren gezogen...

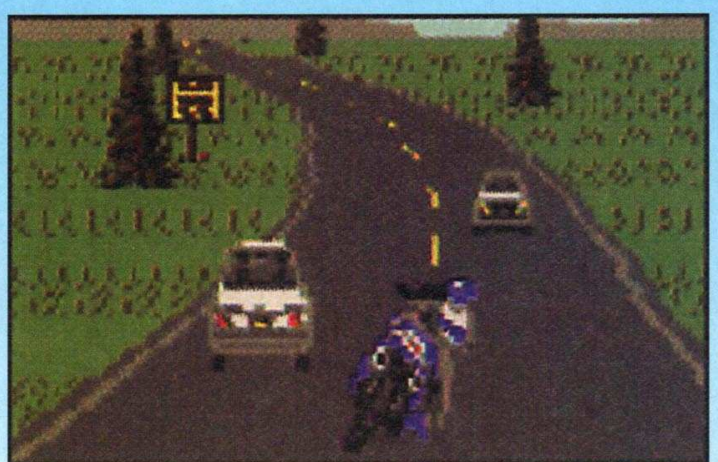


Der Highway: Unendliche Weite, links und rechts Felder, vereinzelte Bäume und ein einsamer Telegrafenmast. Doch plötzlich erhaltet Ihr einen Schlag, der Euch umwirft. Euer Flitzer legt sich quer, und der Fahrer, den Ihr eben noch gar nicht gesehen hattet, rast an Euch vorbei an die Spitze. Bei Road Rash geht es halt etwas derber zu: Da darf gehauen, getreten und auch einmal der Baseballschläger zu Hilfe genommen werden, wenn ein Rivale zu weit vorne liegt!

Nicht zur Nachahmung empfohlen, doch beim Pixelflitzen ein Heidenspaß: Das unfaire Rennvergnügen zieht auch auf den



Das Bild zum träumen: Irgendwann wird der Diablo Euer...



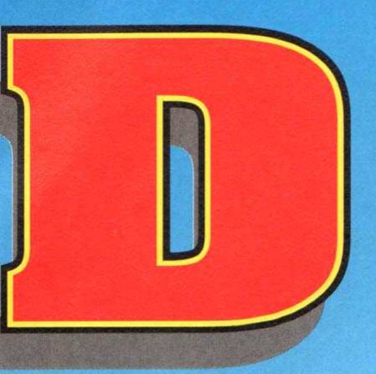


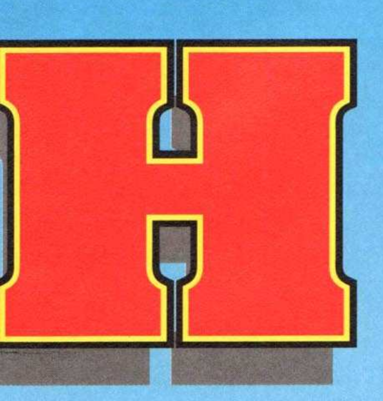


Achtbittern flott durch. Fünf Highways auf fünf Stufen, sieben Musikstücke und die Qual der Wahl zwischen acht verschiedenen Bikes. Dazu himmlisch-schaurige Polizeisirenen, ein sattes Handling und eine Paßwortoption, die den aufstrebenden Jungfahrer zu Höchstleistungen anspornt: Was wünscht man sich mehr?

Klar, daß Ihr zum Einstieg nicht gleich den flotten Diablo 1000 steuern dürft. Doch die feurige Maschine würde Euch ohne Übung gleich fortschleudern. Geht es gelassen an und arbeitet Euch von der Shuriken 400 durch die Levels nach oben – das Handling der Zweiräder ist sehr unterschiedlich, die jeweiligen Fahreigenschaften wollen vorsichtig erprobt werden.

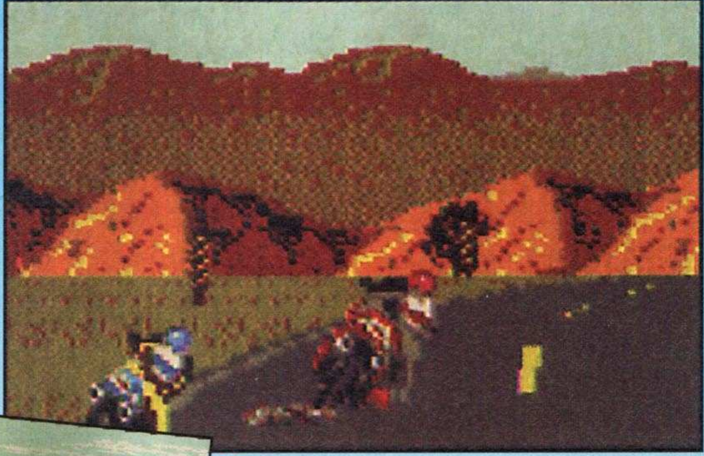
Immer schneller fädelt Ihr Euch am Verkehr des Highways vorbei, reißt im Vorbeiziehen die Waffe







Erwischt! Welcher Schwächler läßt sich denn so übers Ohr hauen? Die saftige Strafe wird Euer Konto kräftig schrumpfen lassen - und das Rennen ist gelaufen.



Sich flott in die Kurve legen sieht nicht nur verwegen aus, sondern beschleunigt Euer Zweirad gewaltig.

Schwung geholt, über den Bergsattel geflogen und den nächsten Fahrer hinter sich lassen!

des Gegners an Euch und liefert Euch heiße Duelle mit der stets wachsamen Polizei. Dabei zieht die Landschaft so sauber durchs Bild, daß Ihr Euch die Augen reibt. Ab und zu rasen an Kreuzungen Autos quer durchs Bild oder nehmen Euch entlang des Highways in die Klemme. Da heißt es, ruhig bleiben und geschickt ausweichen – richtig unfaire Stellen gibt es nicht.

Obwohl die Auto-Sprites und fallen sind, gibt es sonst wenig zu meckern. Die Achtbit-Versionen spielen sich fast identisch. Road Rash ist ein feines Spiel, an dem jeder Bike- und Actionfan seine Freude haben wird. Schwingt Euch in die Sättel!

● Eva Hoogh

STEFAN MEINT:

Einfach, aber wirkungsvoll: Die Achtbit-Umsetzungen der unfairen Raserei sind U.S. Gold hervorragend gelungen. Das Spiel packt sofort und läßt Nachwuchs-Mangs nicht so leicht los - angesichts der eher kargen renn-Auswahl auf beiden Systemen ein doppeltes Plus. Granteln muß ich aber doch: Warum bloß haben die Umsetzungen fast zwei Jahre auf sich warten lassen?!



ROAD RASH

US GOLD ● ca. DM 90,- ● MAI

FORMAT..........4Mbit
SPIELER..........2
STUFEN..........5
SCHWIERIGKEITSGRADE..........5
BESONDERHEITEN..........Paßwort

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Feine Fahrer-Sprites, sauber scrollender Highway und klare Kollisionsabfrage.
▼ Die Autos sind ziemlich grob geraten, manche Landschaften wirken leer.

MUSIK 70%

▲ Die sieben flotten Melodien passen gut zur Atmosphäre und stören nicht.
▼ Bis auf die fiese Polizeisirene fehlt es an guten Soundeffekten.

SPIELABLAUF 86%

▲ Unglaublich rasante Action - die unterschiedlichen Maschinen machen sich deutlich bemerkabr.
▲ Allerlei Tricks, Gegner und die allgegenwärtige Polizei halten das Adrenalin auf Hochtouren.

ANFORDERUNG 86%

▲ Die Motivation, genug Geld für ein besseres Motorrad zu verdienen, ist gewaltig.
▲ Bis auf die erste Stufe ist jede Runde eine echte Herausforderung.

PROSCORE 82 %

Zwei hervorragende, rasante Umsetzungen, die kein Rennfreund verpassen sollte.



Landstalker 129,-

Hyper Dunk 119,-



Eternal Champions 139,-



Fifa Soccer 109,-

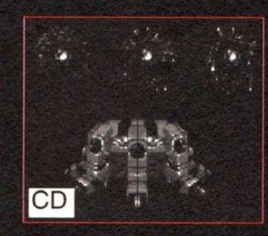
NHL Hockey '94...................109,-



ToeJam & Earl 2 119,-



Streets of Rage 3..........139,-



Soul Star CD 119,-

Wiz 'n' Liz 109,-
WWF Royal Rumble 129,-
Young Indy 119,-
Zombies 99,-

Master System

Master System Sonic Set.......................................99,-
Aladdin 94,-
Asterix 2 84,-
Donald Duck 2...89,-
F-1 79,-
Fire & Ice 84,-
James Pond II 84,-
Jungle Book Dschungelbuch 89,-
Mortal Kombat 109,-
Road Rash 84,-
Road Runner Speed Trap 89,-
Sensible Soccer 79,-
Star Wars 79,-

Sonderpreise:

MEGA DRIVE
Aero Blaster US 59,-
Agassi Tennis......................................69,-
Asterix...99,-
Blades of Vengeance...........................99,-
B.O.B. 59,-
Bubsy 69,-
Double Clutch (Autorennen)................49,-
Fatal Fury 79,-
Global Gladiators.................................49,-
Hook 79,-
Tiny Toon's 89,-
Snake Rattle & Roll...............................49,-
Spiderman 69,-
Super Kick Off 39,-
Tazmania 49,-
Turtles Hyperstone Heist 79,-
Ultimate Soccer.......................................69,-

MASTER SYSTEM
Crush Dummies 59,-
Global Gladiators....................................39,-
New Zealand Story..................................49,-
Parlour Games 49,-
Wimbledon II...49,-
WWF Steel Cage 69,-

GAME GEAR
Global Gladiators....................................39,-
Sonic 39,-
Tazmania 39,-
Wimbledon 39,-

MEGA-CD
Robo Aleste 89,-

nur solange Vorrat reicht.



Street Fighter II (24mbit)..129,-



Turtles Tourn. Fighters....129,-



Donald Duck 2 89,-



Virtua Racing..............199,-



Lost Vikings................109,-



Monkey Island 119,-



Fire & Ice......................109,-



PGA Euro Tour.............119,-



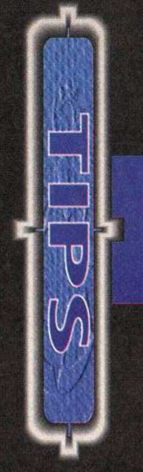
Mega-CD II ohne Spiel 499,-

Game Gear

Game Gear TV Set...289,-
Aladdin 89,-
Donald Duck 2..89,-
Ecco the Dolphin..84,-
F-1 79,-
Fire & Ice 84,-
Jungle Book Das Dschungelbuch 84,-
NBA Jam 89,-
Road Rash 84,-
Road Runner Desert Speed Trap 84,-
Sensible Soccer 59,-
Star Wars Krieg der Sterne 89,-
Surf Ninjas 79,-
T-2 Arcade Game 89,-

Mega-CD II

Mega-CD-Spielebuch......................................19,80,-
Mega-CD II mit Road Avenger...............................539,-
(1 Jahr Garantie)
Mega-CD II ohne Spiel 499,-
(1 Jahr Garantie)
Chuck Rock 2 109,-
Double Switch 109,-
Dune CD...109,-
Ecco (CD)..89,-
Ground Zero Texas 109,-
Heart of the Alien (Mai)..119,-
Jurassic Park CD..89,-
Lunar Silverstar (Mai) 119,-
Microcosm..119,-
Monkey Island 119,-
Mortal Kombat (Mai) 119,-
Mystery Mansion..109,-
NHL 94 CD 109,-
Powermonger (CD) 119,-
Prize Fighter 119,-
Puggsy...89,-
Silpheed 89,-
Sonic CD 89,-
Soul Star (Mai/Juni) 119,-
Spider-Man vs. Kingspin 89,-
Terminator...109,-
Thunderhawk 109,-
Wonderdog 109,-
WWF (CD) 109,-





SONIC SPINBALL

Sonic ist wieder da! In seiner unnachahmlichen Manier jagt er Dr. Robotnik und die bösen Wächter. Die Flipperabschnitte bestehen aus verschiedenen kleinen, miteinander verbundenen Flipperautomaten, die ganz unten beginnen und bis zum Zimmer des Obermotzes hochführen. Um alle Edelsteine ausfindig machen zu können, müßt Ihr jeden Winkel eines jeden Levels genau absuchen und nehmt es am Ende mit dem Doktor höchstpersönlich auf, um ihn an der Flucht zu hindern.

LEVEL 1

GIFTHÖHLEN

Sonic muß hier drei blaue Edelsteine aus den mit giftigem Schleim zersetzten Flipper-Höhlen einsammeln. Übrigens kann er unterwegs ein enormes Score einheimsen, indem er verschiedenen Flippermanöver vollführt und einige Schalter betätigt - und natürlich existiert kein Sonic-Spiel ohne die einzusammelnden wirbelnden Goldringe. Sobald Sonic es geschafft hat, seine drei Klunker einzusammeln, öffnet sich ihm die Tür zum Zimmer des Obermotzes, der eine verdächtige Ähnlichkeit mit Dr. Robotnik ausweist.

1. Betätigt sowohl diesen Schalter alsauch denjenigen auf der anderen Seite des schleimigen Eimers. Auf diese Weise löst sich der Stöpsel und der Schleim kann ablaufen, was es Sonic ermöglicht, zu den Edelsteinen zu gelangen.
2. Sobald die Schalter betätigt und der Schleim abgelaufen ist, öffnen sich diese Röhren und bieten Sonic Zugang zu den höher gelegenen Flipper-Abschnitten.
3. Wenn Ihr Sonic dreimal durch diese Schlaufe schickt, öffnet sich eine Tür, die entweder zum Grubenfahrzeug oder zum Zimmer des Motzes führt - kommt ganz darauf an, in welchem Teil des Spiels Ihr Euch befindet.
4. Wirbelt Sonic um diese komplizierte Kurve und Ihr ermöglicht es ihm, an diesem Hebel zu ziehen, der die Schienen in eine andere Richtung lenkt. Sonic kann dann später einen Klunker erreichen.
5. Feuert die Röhre hoch und haut die drei Fässer nacheinander um, Sonic kann dann in den nächsten Abschnitt gesaugt werden.
6. Findet Ihr Euch an dieser Stelle wieder, begebt Euch auf keinen Fall in das Saugloch, sonst endet Ihr wieder im ersten Abschnitt ab. Begebt Euch zum oberen Level zurück, indem Ihr B und RICHTUNG gedrückt haltet, um an Geschwindigkeit zu gewinnen.
7. Der Grubenkarren muß in beide Richtungen gefahren werden, damit Sonic zwei Edelsteine einsammeln kann. Geht in die entgegengesetzte Richtung von der Flipper-Maschine, die Ihr gerade verlassen habt.
8. Schnappt Euch diese beiden Edelsteine.
9. Greift Euch diesen Klunker, indem Ihr Euch geradewegs durch den Wasserfall fallenlaßt und auf dem dort unten positionierten Klunker landet, nachdem Ihr die Seitenedelsteine eingesammelt habt.
10. Erledigt den Robotnik-Skorpion, indem Ihr zurückschnellt und auf seinem Schwanz und wieder zurückwirbelt; wenn es Euch gelingt, Euch unter seinen Schwanz zu begeben, könnt Ihr ihm den größten Schaden zufügen.


TIPS

LEVEL 2 DER KESSEL

Die Temperatur steigt! Sonic muß sich durch diese komplizierte Konstruktion mit Hilfe eines Dampfpropellers nach oben arbeiten: Er hüpft auf Vögeln und vermeidet die Lava. Es ist eine gute Idee, den auf der Karte eingezeichneten Pfeilen genauestens zu folgen, um sicherzugehen, daß Ihr Euch in die richtige Richtung bewegt. Vergeßt nicht: Sonic kann sich aus komplizierten Ecken befreien, indem Ihr B für Schnelligkeit drückt.

L1 BONUS

Laßt den Ball von Dr. Robotnik in seinem schleimigen Autoscooter abprallen und katapultiert ihn in die Zylinder, die dann zerbrechen und die Tiere freigeben. Ihr benötigt zwei Treffer! Ihr könnt Euren Punktestand erweitern, indem Ihr gegen Robotnik schmettert und ihn umherwirbelt.

L2 BONUS



An dieser Stelle trefft Ihr wieder auf den Robotnik-Skorpionskopf aus Level 1. Schlagt dem Kopf in die Zähne und schmettert mit dem Ball gegen den Kopf. Versucht, die drei Schilder im Hintergrund zu treffen, um Euren Punktestand aufzubessern.

1. Dieses Bullauge führt Sonic in das sich oberhalb befindliche Bullauge, nach rechts.
2. Begebt Euch in diese Dampfmaschine, indem Ihr vom Spannfutter aus hochspringt und der Druck Euch schließlich in die oberhalb gelegene Höhle katapultiert, wo Ihr einen Edelstein einsammeln könnt. Springt an eine Seite des Röhrenausgangs, wenn Ihr ihn einsammelt, um den ganzen Level nicht noch einmal machen zu müssen.
3. Katapultiert Sonic auf eine andere Tafel, indem Ihr auf einen Ventilator springt.
4. Schlagt dreimal auf den Stöpsel und Ihr könnt Ihr den Schaft betreten und einen weiteren Edelstein einsammeln.
5. Sobald der Igel sich im Schaft befindet, drückt ununterbrochen C. Sonic wird dann durch sanfte Dampfstöße auf die Plattform gedrückt, wo er...na, was wohl...einsammeln kann.
6. Ihr gelangt in das Zimmer des Bosses, indem Ihr Euch vom Spannfutter abhebend auf den Boden des Kessels fallenlaßt.
7. Schwingt Euch von der Kette.
8. Katapultiert Sonic in den Kessel und wirbelt von einem der vier ... zum nächsten.





LEVEL 3: DIE ROBOTERFABRIK



L3 BONUS

Feuert den Ball gegen die tanzenden Finsterlinge auf diesem Tisch. Zerstört jeden einzelnen und öffnet die Tür, die in einen gefängnisartigen Raum führt und befreit Eure felligen Kameraden.

Sonics Mission ist es, die Tiere, die sich auf dem oberen Teil des Bildschirms befinden, zu befreien. Die Veg-O-Matic-Maschine verwandelt sie von schnuckeligen kleinen Wuscheltieren in fiese Reproduktionen ihrer selbst. Bevor Ihr Euer Ziel erreicht, werdet Ihr geschubst, gestoßen, katapultiert und sogar elektifiziert, um Euren Punktestand aufzubessern. Es gibt eine ganze Reihe Klunker einzusammeln, Ihr müßt Euch also wie wild herumwirbeln, um alle zu erwischen! In der Mitte des Levels geht es besonders heiß her, wenn Sonic alle Käfige aufbrechen muß, um die Tiere zu befreien und einen gutversteckten Edelstein zu schnappen.

1. Hier müßt Ihr Sonic so präzise wie möglich in des Edelsteinzimmer katapultieren. Es ist nicht einfach...zielt genau!
2. Mit einer Turbine werdet Ihr zu einem Flipper transportiert. Am günstigsten wäre der am weitesten entfernte.
3. Beweglicher Flipper. Laßt den Igel auf dem Flipper landen und drückt HOCH. Sonic wird nach oben transportiert.
4. Bewegliche Plattform.
5. Edelstein.
6. Befreit die Tiere, indem Ihr die Käfige aufbrecht. Ihr werdet eines weiteren Klunkers in der unteren Reihe ansichtig, der, wenn getroffen, zwischen die beiden Turbinen fällt, wo Ihr ihn einsammeln könnt.
7. Bewegt den Flipper an den zum Edelstein führenden Punkten entlang.
8. Feuert zur Befreiung der Tiere auf die Zylinder.


TIPS



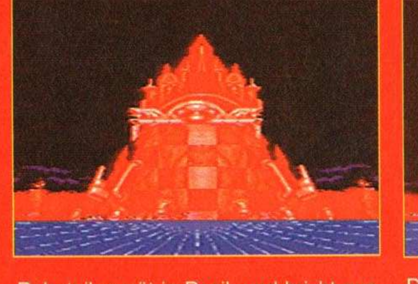

LEVEL 4: ROBOTNIK ENTKOMMT



Nachdem Ihr Level 3 geschafft und die vier Lava-Wächter aus dem Spiel gewirbelt habt, nimmt der blaue Igel sich die Festung des fiesen Doktors vor.



Robotnik gerät in Panik und bricht aus seinem finsteren Turm aus...Das ganze Gebäude glüht feuerrot.



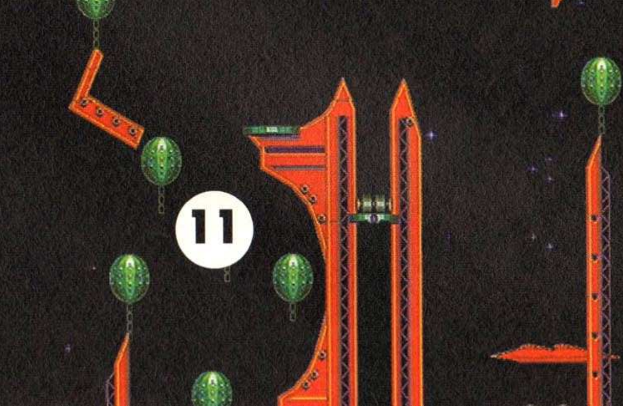
Das Raumschiff hebt langsam ab. Gelingt es Sonic, sich durch die Gebäudereste zu kämpfen, die Edelsteine einzusammeln und Dr. Robotniks Raumschiff zu erreichen???

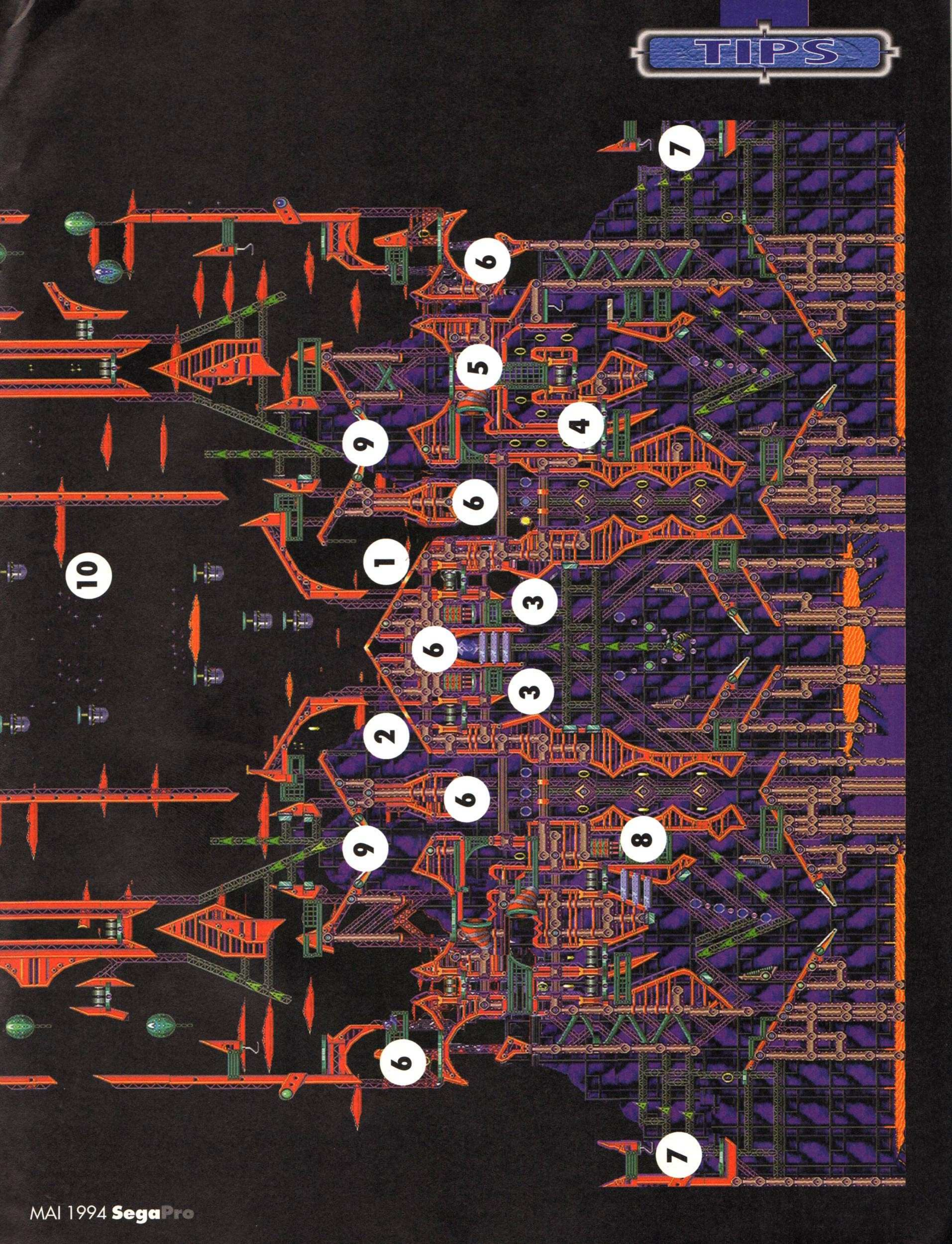
Die letzte – und schwierigste – Konfrontation mit dem übelsten aller Übelmänner, der den Versuch unternimmt, Sonic in seinem orangen Raumschiff zu entkommen. Zuerst einmal müßt Ihr es mit dem Gerüst auf dem unteren Teil des Bildschirms aufnehmen. Das größte Problem dieses Abschnitts besteht darin, Sonic in sehr enge Ecken und Winkel zu katapultieren, wo er einen Schalter betätigen muß, was wiederum das Auseinanderbrechen eines der zahlreichen Betonblocks bewirkt. Zielgenauigkeit ist von großer Wichtigkeit! Ist ein Block zerstört, bedeutet das normalerweise, daß Ihr Zugang zu einem Edelstein habt.

AUF EINEN BLICK

NAME: Sonic Spinball
SPIELZEIT: 3 Tage
HÖCHSTES SCORE: 170,356 ,790
LEVEL: 4
HERAUSFORDERUNG: mittel

1. Dieser Ausgang könnte Euch zur korrekten Flipper-Konstruktion führen.
2. Dieser Ausgang kann zum linken Flipper führen.
3. Drückt diesen Knopf, um die Betonklötze an beiden Seiten zu zerstören.
5. Wenn Ihr diesen Knopf betätigt, bekommt Ihr Zugang zu einem elastischen Netz und einem Klunker.
6. Der Klunker.
7. Greift Euch den Haken...
8. Zerstört die Klötze, die Euch im Weg stehen, indem Ihr diesen Knopf betätigt.
9. Diese Flipper könnten Euch in helfen, das entfliehende Raumschiff zu erreichen.
10. Die Plattformen explodieren, wenn Ihr auf sie springt.
11. Sonic kann auf diesen Stahlbällen entlanghüpfen.
12. Eingang zum Raumschiff.
13. Rennt den Flügel entlang, schmeißt die Fensterscheibe ein und begebt Euch hinein!
14. Drückt dreimal auf den Knopf, um die Euch behindernden Klauen zu deaktivieren.
15. Elastische Netze könnten auftauchen und den Igel gegen das Fenster schleudern.
16. Zerbrecht das Fenster, um Robotnik zu erwischen und an der Flucht zu hindern.





7
6
5
4
9
6
1
10
3
6
3
2
6
8
9
6
7





Mal wieder Lust auf einen erderschütternden Thunder Jam? Hier geht es um Basketball der US-Profiliga NBA. Knallharter Wettbewerb und spektakuläre Köperdrehungen erwarten Euch. Dies zumindest verspricht Euch Electronic Arts mit seiner neuen Basketball-Simulation, dem jüngsten Titel in ihrer erfolgreichen Sportserie.

In dieser Showdown-Version geht es richtig zur Sache. Körper prallen zusammen, Schiedsrichter trillern auf ihrer Pfeife die Fouls und wenn Ihr nicht jede Sekunde voll konzentriert bei der Sache seid, hat Euch der Gegner schon den nächsten Korb reingeknallt. NBA Showdown bringt Euch alle 27 Mannschaften der Profiliga direkt auf den Bildschirm. Natürlich könnt Ihr auch auf All-Star-Teams oder Eure ganz persönliche Mannschaft zurückgreifen. Egal ob Actionmodus oder realitätsnahe Simulation, in EAs neuestem Sporthit ist alles enthalten.

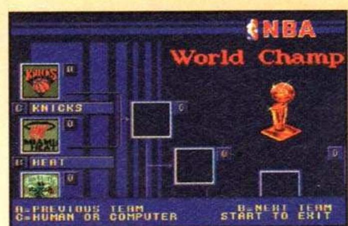


Die Basketballwelle kommt ins Laufen. Vor allem nach der gewonnenen Europameisterschaft wird dieser Sport auch in Deutschland immer populärer. Die renomierten Softwarehäuser überschlagen sich fast in dem Bemühen, immer neue Varianten dieses faszinierenden Spiels auf den Markt zu bringen. Kaum dringt die Kunde von EAs NBA Showdown an unsere Ohren, zieht auch schon Acclaim mit NBA Jam nach und Accolades Konsolenversion von dem Spielhallenautomat Barkley – Shut Up and Jam ist kurz vor Redaktionsschluß bei uns eingetrudelt.

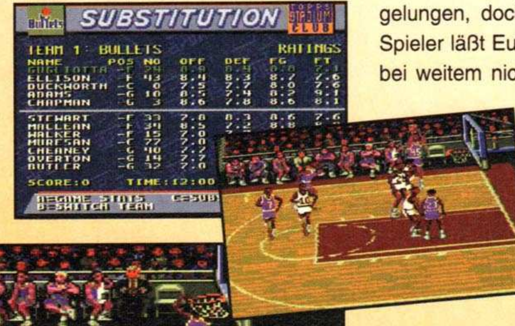
Dem Spiel ist zunächst einmal eines der umfangreichsten Handbücher, die ich je gesehen habe, beigefügt. Dies ist auch notwendig, den hier gibt es wirklich unzählige Möglichkeiten. Jedes Spiel kann wahlweise vier gegen vier oder zwei gegen zwei jeweils im Sim- oder Action-Modus gespielt werden. Action-Modus bedeutet, daß Eure Spieler ohne zu ermüden die ganze Zeit voll durchpowern. Der Sim-Modus wendet sich an die ernsthaften Basketballspieler unter Euch. Hier werden Eure Spieler auch mal groggy oder sie müssen ihre Verletzungen am Spielfeldrand behandeln lassen, ganz wie beim richtigen Sport. Desweiteren habt Ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Taktiken und so weiter und so weiter.



Ein Freiwurf ist immer willkommen, nutzt Eure Chancen, wann immer sie sich Euch bieten.



Grafisch enttäuscht das vorliegenden Spiel allerdings etwas. Im Vergleich zu NBA Jam ist es doch sehr viel weniger beeindruckend. Die Spielfeldsicht ist zwar gut gelungen, doch die Animation der Spieler läßt Euren Adrenalinspiegel bei weitem nicht so steigen wie in NBA Jam.



NBA Showdown wendet sich eher an die echten Basketballfans, denen eine realitätsnahe Simulation des Spiels über alles geht. Hier ist die Konsole allerdings unschlagbar. Wem also das mehr actionbetonte NBA Jam nicht so liegt, findet hier eine brauchbare Alternative.

● Stefan Schachler



NBA SHOWDOWN

SEGA ● ca. DM 90,- ● JANUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 4
STUFEN 27
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Speichermöglichkeit

ACTION 80% – 20% STRATEGIE

GRAFIK 70%

▲ Die Spieleranimation bringt doch etliches vom NBA-Glamour auf Euren Bildschirm
▼ Die etwas ruckartige Kollisionsabfrage dämpft den Spielspaß erheblich

SOUND 75%

▲ Gut gelungene Soundeffekte, vor allem beim Zuschauergebrüll.
▼ Ein paar Spracheinlagen hätten der Spielatmosphäre gut getan

SPIELABLAUF 76%

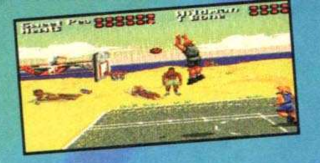
▲ Zahllose Optionen motivieren zu immer neuen Spielvarianten.
▼ Gerade im Vergleich zu NBA Jam wirken die Bewegungen doch etwas müde

ANFORDERUNG 88%

▲ Vor allem der Vier-Spieler-Modus ist sehr trickreich.
▼ Einige Teams sind wirklich hart zu schlagen. Ohne Übung geht hier nichts.

PROSCORE 77%

Alles in allem eine recht gelungene Basketballsimulation. Wenn auch weniger spektakulär als NBA Jam werden die Puristen unter Euch doch ihren Spaß daran haben.







Im Jahr 1992 lief für Charles Barkley alles wie am Schnürchen. Seine Basketballkarriere nahm einen steilen Aufstieg, sobald er bei den Phoenix Suns unterschrieben hatte. Und bei den Olympischen Spielen in Barcelona wurde ein Basketballtraum Wirklichkeit: Auf dem Weg zum olympischen Gold konnte er mit Leistungen glänzen, die wirklich außergewöhnlich waren und er wurde ein weltbekannter Star. Heute gilt er durch seinen heftigen Spielstil als Trendsetter in der NBA-Geschichte. Seid Ihr bereit, gegen ihn anzutreten?



Kräftig hochspringen, dann wie auf einem Fliegenden Teppich Korb hochfliegen und den Punkt machen.

PROTIP

Der einfachste Weg, um drei Punkte zu holen ist folgender: Ihr stürmt mit Turbo aus der eigenen Hälfte (dann seid Ihr schneller als die Gegner), und sucht Euch ein freies Plätzchen für den Korbwurf...

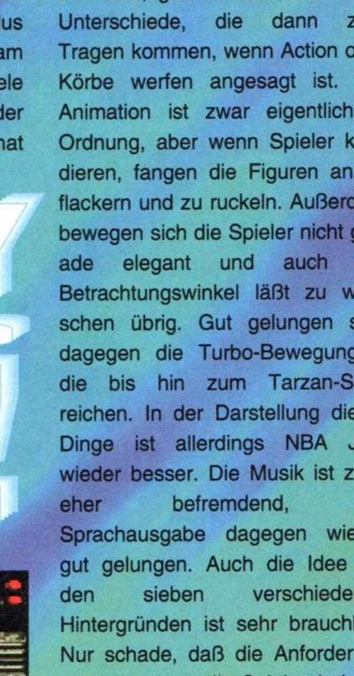


BARKLEY SHUT UP AND JAM!



Beim eindrucksvollen Tarzan-Slam werfen die Spieler aus der Drehung einen scharfen Korb.

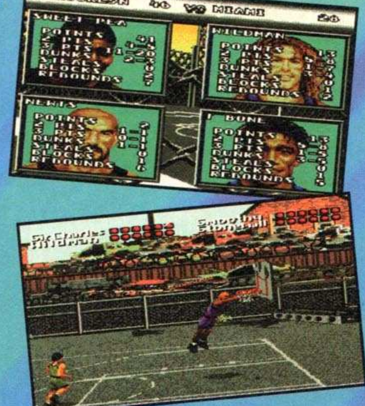
„Spiel – oder hau ab!" Das ist ganz klar Barkleys Motto. Das mag sich zwar etwas aggressiv anhören, aber es charakterisiert diesen Spieler sehr treffend. Accolade hat sich diesen Namen sofort gesichert, um ein Spiel daraus zu machen - schauen wir, was dabei herausgekommen ist. Barkley Shut Up and Jam bietet genau das Maß an Agressivität, das der Titel vermuten läßt. Im Zwei-gegen-zwei-Modus spielt es sich ähnlich wie NBA Jam und ist eher auf Action als auf viele Spielfiguren ausgelegt. Jeder der im Spiel verwendeten Athleten hat eine eigene Persönlichkeit. Wer Barkley selbst spielen möchte, der muß entweder zum Übungsmodus oder zum Serienspiel greifen. Ansonsten macht Ihr erst in der Endrunde mit diesem Spieler Bekanntschaft. Allerdings solltet Ihr Euch dann beeilen, oder Ihr werdet ein Opfer seines Talentes. Obwohl



Ähnlichkeiten zu NBA JAM vorhanden sind, gibt es auch erhebliche Unterschiede, die dann zum Tragen kommen, wenn Action oder Körbe werfen angesagt ist. Die Animation ist zwar eigentlich in Ordnung, aber wenn Spieler kollidieren, fangen die Figuren an zu flackern und zu ruckeln. Außerdem bewegen sich die Spieler nicht gerade elegant und auch der Betrachtungswinkel läßt zu wünschen übrig. Gut gelungen sind dagegen die Turbo-Bewegungen, die bis hin zum Tarzan-Slam reichen. In der Darstellung dieser Dinge ist allerdings NBA Jam wieder besser. Die Musik ist zwar eher befremdend, die Sprachausgabe dagegen wieder gut gelungen. Auch die Idee mit den sieben verschiedenen Hintergründen ist sehr brauchbar. Nur schade, daß die Anforderung so gering ist – die Spiele sind einfach zu leicht zu gewinnen. Nachdem man einige Spiele locker gewonnen hat, bleibt eigentlich nur noch das Spielen mit drei weiteren Freunden interessant.

● **Markus Matejka**







MEGA DRIVE

BARKLEY JAM

ACCOLADE ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT	8Mbit
SPIELER	4
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort

ACTION 70% – 30% STRATEGIE

GRAFIK 73%

▲ Insgesamt gibt es sieben verschiedene Hintergründe, die bis zu einer Strandszene reichen.
▼ Manchmal flackert die Darstellung, wenn zwei Spieler kollidieren.

SOUND 63%

▲ Die gesampelte Sprachausgabe schafft Atmosphäre.
▼ Einige der Musiken sind eher langweilig, andere nerven fast.

SPIELABLAUF 68%

▲ Mit der Turbo-Option kann man spektakuläre Effekte erzielen.
▼ Viele Spiele sind zu einfach zu gewinnen.

ANFORDERUNG 63%

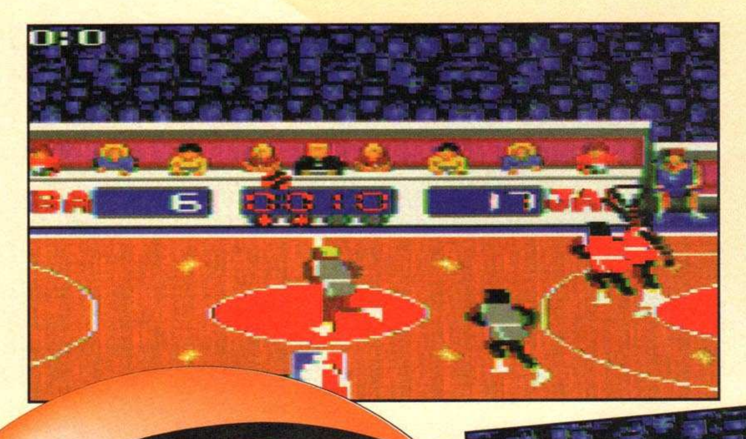
▲ Wie bei NBA Jam macht es besonders Spaß, wenn zwei gegen zwei via Vier-Spieler-Adapter spielen.
▼ Von Anfang bis Ende ist der Schwierigkeitsgrad viel zu gering.

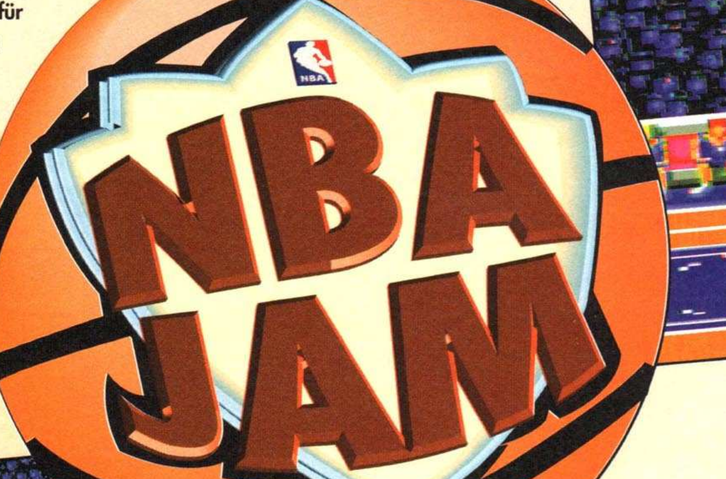
PROSCORE 65%

Shut Up and Jam ist eine sehr gut spielbare Basketball-Umsetzung. Leider ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig angesetzt. Den meisten Spaß habt Ihr, wenn Ihr zu viert spielt.



Ihr habt es schon bemerkt: Diesen Monat ist Sport total angesagt. Überall slam-dunkt und kickt es, als gäbe es draußen vor der Tür keine Sportplätze. Zu Scharen versammeln sich Freundescliquen und verlängern die Saison auf dem Bildschirm um Monate. Was Mega-Drive- und Mega-CD-Freunden recht ist, darf den Game-Gear-Fans auch billig sein. Acclaim hat sein hervorragendes NBA Jam erstaunlich schnell für das Handheld umgesetzt - und prompt für heiße Kämpfe in der Redaktion gesorgt ("Jetzt bin ich aber dran!" – "Haalt, noch ein Rückspiel!"). Alles über das Achtbit-Paket im selbstlosen ProTest...





Basketballspiele auf dem Game Gear sind in etwa so häufig wie Live-Übertragungen der NBA im deutschen Fernsehen. Acclaim hat sich die Mühe gemacht, den 16-Bit-Titel auf das Handheld umzusetzen und es geschafft, alle 52 Mannschaften, eine Paßwortoption und den Arcade-Modus mit einzubauen. Die Spieler können fast alle spektakulären Dunks (wie etwa den tarzan- und den Windmühlen-Dunk) vorführen. Pro Mannschaft sind zwei Spieler auf dem Feld, ein Match geht über vier Viertel.

Zwar fehlen gegenüber der Mega-Drive-Version einige Dunks und die Zuschauerrufe, aber sonst ist alles wie beim großen Bruder. Die Animationen sind sauber, und die Sprites legen tolle Abläufe aufs Parkett, die für Stimmung sorgen. Ist zum Beispiel der Turbo aktiviert, springen die Spieler hoch in die Luft, und die Taschenlampen blitzen auf wie im Waldstadion.

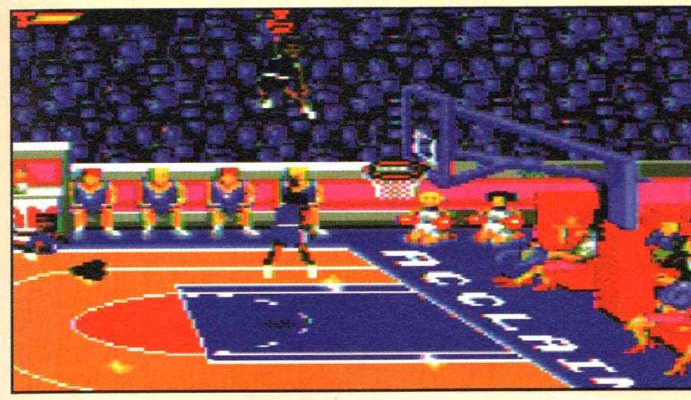
Anfängern könnte die Steuerung zuerst Kopfzerbrechen bereiten: Es ist etwas schwierig, seine Mannen zu kontrollieren. So muß unbequemerweise der "Start"-Knopf gedrückt werden, um den Turbo zu aktivieren, aber wenn man sich erstmal daran gewöhnt hat, gibt es kein Halten mehr. Die Sprites sind außergewöhnlich gut animiert, das Feld scrollt sauber, und selbst, wenn zwei Spieler aufeinanderprallen, geht die Kollisionsabfrage nicht in die Knie.

So sauber die Programmierung, so wild kann es im Spiel zugehen. Kein Schiedsrichter pfeift dazwischen, keine Regeln müssen ständig eingehalten werden. Dafür lernt Ihr bald eine Menge über

PROTIP

Wenn Euer Spieler hochspringt, um einzuwerfen, solltet Ihr schießen, während er an der höchsten Stelle ist. Das erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit, und Ihr könnt stärker punkten.

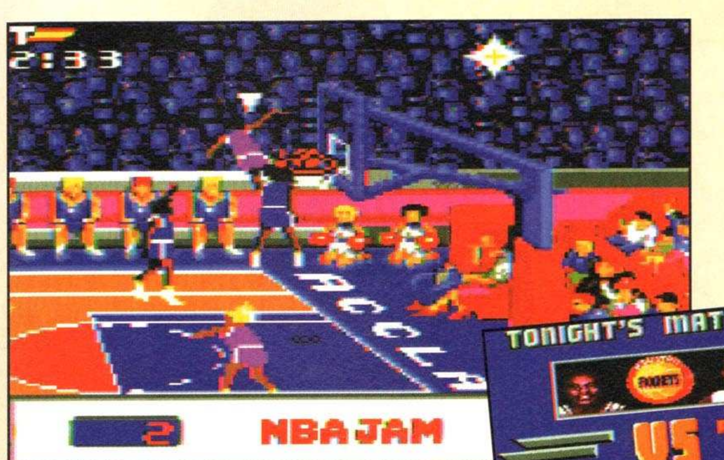




Der Tarzan-Dunk, ein feiner Slam, bei dem Ihr mit Gebrüll hoch in die Luft springt.



Die Statistik zur Halbzeit verdeutlicht Stärken und Schwächen der Spieler.

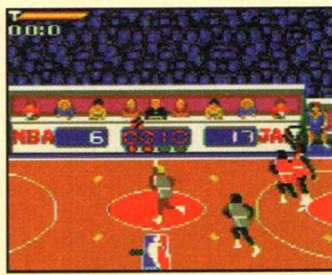


(faire!) Taktiken und Möglichkeiten, zu punkten. Es kommt darauf an, den Ball zum optimalen Zeitpunkt zu übernehmen und weiterzugeben. Mit guter Verteidigung könnt Ihr, wenn der Gegner fehler macht, schnell in die Offensive übergehen und noch vor dem Korb den Ball übernehmen!

Sämtliche Züge und Vorgänge sind klar zu erkennen, nur am Sound hapert das Modul. Die einzelne, dünne Melodie könnte einige schönere Kollegen vertragen, und die Sounds sind gräßlich mechanisch. Natürlich erwartet niemand hier Digi-Sprachfetzen, doch ein tobendes Publikum hätte man doch sicher hinbekommen?

Nicht nur mangels Konkurrenz ist NBA Jam ein ehißer Tip für Game-Gear-Freunde. Wer von den ewigen Plattformern die Nase voll hat, bekommt reichlich Action serviert und hat lange zu tun, um alle 52 Mannschaften zu überrunden!

● Markus Matejka





STEFAN MEINT

Eine klasse Umsetzung, die die nicht gerade sportspielverwöhnten Game-Gear-Fans nicht versäumen sollten. Mit etwas schönerer Musik und vor allem einem Zwei-Spieler-Modus über Game Link wäre die Wertung sicher noch höher ausgefallen. Trotzdem ein insgesamt überzeugendes Modul, das bestimmt eine lange Lebensdauer haben wird.



NBA JAM

ACCLAIM ● ca. DM 90,- ● JUNI

FORMAT........................2Mbit
SPIELER................................1
STUFEN..............................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE..........1
BESONDERHEITEN ....Paßwort

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 84%

▲ Tolle Animationen, wenn die Spieler besonders spektakuläre Würfe hinlegen.
▲ Schön gezeichnetes, butterweich scrollendes Spielfeld.

SOUND 60%

▲ Die nette Hintergrundmelodie düdelt angenehm vor sich hin.
▼ Leider keine Abwechslung in der Musik, und die Sounds sind schauderhaft!

SPIELABLAUF 84%

▲ Superschnelle Action und tolle Bewegungsabläufe ergeben einen hohen Suchtfaktor.
▼Zu Anfang ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig, doch das gibt sich bald.

ANFORDERUNG 78%

▲ Ihr müßt alle 27 NBA-Teams schlagen - keine leichte Aufgabe!
▼ Die Zwei-Spieler-Option fehlt in diesem sonst runden Modul doch sehr.

PROSCORE 81%

Eine tolle, spritzige Umsetzung des Arcade-Vergnügens, die den ganzen Spaß am Basketball gut 'rüberbringt.







Warum muß es eigentlich immer eine ganz normale Rennstrecke sein? Es gibt ja schließlich noch das eigene Heim, in dem Ihr früher auch Rennbahnen für Eure Autos gebaut habt. Wie wäre es zum Beispiel mit dem Frühstückstisch als Strecke? Dort könnt Ihr Eure Spielzeugautos von der Sandkiste über die Schüsseln bis zu den Frühstücksflocken rasen lassen. Miniautos auf hausgemachten Strecken – welche andere Wahl hat man, wenn es wieder mit der Carrerabahn nicht geklappt hat? Und die Möglichkeiten sind zahlreich: Die Sandkiste, der Billiardtisch oder wie wäre es mit der Garage? Und Hindernisse gibt es da auch reichlich: Milchpfützen, Nüsse, Schrauben, Linealbrücken und Spielkarten sind nur einige davon. Wer braucht schon eine richtige Rennstrecke, wenn der totale Spaß im eigenen Heim wartet?

Diese Billiard-Tische sind einfach genial – die Taschen geben ideale Tunnel her.

Micro Machines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

Endlich hat das Warten ein Ende! In dieser Master-System-Version des erfolgreichen MD-Spiels findet Ihr insgesamt 27 Strecken und neun verschiedene Fahrzeuge. Codemasters scheint sich langsam auf die Art von Spiele zu spezialisieren, bei der man sich unwillkürlich fragt: Warum habe ich diese geniale Idee nicht gehabt? Die Rennstrecken bestehen alle aus Haushaltsgegenständen als Hindernissen und machen unheimlich Spaß – nicht nur durch ihre Einzigartigkeit. Zum Beispiel auf dem Frühstückstisch düst Ihr zwischen Milchpfützen und Päckchen mit CornFlakes herum. Andere Strecken bieten Weckgummies als Sprungschanzen und Lineale, die unheimlich enge Brücken abgeben. Besonders hat mir der Billiardtisch gefallen: Zuerst rast Ihr über die Bande, dann schlängelt Ihr Euch zwischen den Kugeln auf dem Tisch herum und anschließend steht noch eine Untergrund-Route zwischen zwei Balltaschen auf dem Programm! Besonders beeindruckend sind die Grafiken der einzelnen Strecken: Alle Gegenstände bieten ein Maximum an Details, die Farben sind hell und das Scrolling ist schnell und dabei butterweich. Die Wettbewerbe sind auch nicht übel: Entweder könnt Ihr gegen drei von der Konsole gesteuerte Spieler antreten, oder Ihr entscheidet Euch für ein spannendes Kopf-an-Kopf Rennen mit einem Freund. In dieser Variante kämpft Ihr gegen einen einzelnen CPU-Spieler um den Zugang zur nächsten Stufe. Eine der cleversten Gewinnstrategien ist folgende: Bei passender Gelegenheit rammt Ihr den Mitbewerber, auf das er krachend in einem Hinderniss zum Stehen kommt. Ihr könnt Euch schnell davonmachen und Zeit gutmachen! Da es keinen geteilten Bildschirm gibt, werdet Ihr eingefroren, sobald Ihr zu weit voraus seid. Aber keine Sorge: Euer Gegner erhält dafür eine saftige Zeitstrafe. Auch folgender Trick ist möglich: Ihr rammt den CPU-Spieler so oft in ein Hinderniss, bis er alle Punkte für Zeitstrafen aufgebraucht hat. Auch ein Weg, um zu gewinnen... Die Vielfalt an Strecken und Fahrzeugen hält die Motivation gnadenlos hoch – die verschiedenen Hintergrundmusiken tragen ihren Teil dazu bei, daß nie Langeweile aufkommt. Jedes Rennen ist immer eine einzigartige Erfahrung. Ganz wichtig ist es natürlich, die Strecke genau zu kennen. Denn Kurven schnippeln ist sicher der einfachste Weg, um die Führenden zu überrunden und sich ganz an die Spitze zu setzen. Micro Macines ist zweifelsohne das beste Rennspiel auf dem Master System. Ähnliche Veröffentlichungen wie zum Beispiel Buggy Run oder Off Road Racer sind in der Spielbarkeit vergleichbar, bieten aber nicht genug Abwechslung und Action, um es mit diesem Modul aufzunehmen. Es sind oft nur Kleinigkeiten, die ein Spiel einfach toll spielbar machen – und Micro Machines hat das Thema auf den Punkt gebracht.

● mm



Lineare geben ideale Brücken oder Rutschbahnen ab...

PROTIP

Wenn Ihr gegen die Konsole antretet, dann sucht Euch genau die Stellen aus, an denen Ihr Rammstöße ausführt. Ihr werdet schnell merken, daß die CPU recht leicht zu besiegen ist, und als Gegner mehr zum Üben taugt.



MASTER SYSTEM

MICRO MACHINES
CODEMASTERS ● ca. DM 90,- ● FEBRUAR
FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 27
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Ihr könn gegeneinander spielen.

ACTION 90% – 10% STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Bei jeder Strecke findet Ihr helle und farbenfrohe Objekte, die normalerweise zu Hause zu finden sind.
▲ Die Fahrzeuge bewegen sich weich und kollidieren ohne lästige Ruckeleien.

SOUND 71%
▲ Ihr findet reichlich Soundeffekte und Motorengedröhn.
▼ Die Musik ist nicht gerade atemberaubend und sicher verbesserungswürdig.

SPIELABLAUF 84%
▲ Ihr habt jede Menge Spaß, wenn Ihr die Kurven schnippelt und Euch ganz an die Spitze vorarbeitet. Vorsicht vor den Hindernissen!
▲ Insgesamt gibt es neun verschiedenen Fahrzeuge und neun Rennstrecken, die Ihr ausprobieren könnt.

ANFORDERUNG 82%
▲ Die Rennstrecken werden immer schwieriger - besonders die Strecken mit den Sandgruben haben es in sich.
▲ Es ist nochmal eine zusätzliche Herausforderung, in den Bonusrunden ein Extraleben zu ergattern

PROSCORE 83%
Ein herausragendes Rennspiel, das einfach zu begreifen ist und Euch von Anfang an fesselt. Super Grafik, tolles Design und schnelle, humorvolle Action holen Euch immer wieder an den Bildschirm.





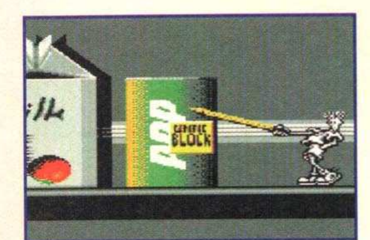






Was in unseren Ohren wie ein selten dämlicher Name klingt, steht in englischsprachigen Ländern für ein pfiffiges Reklame- und Pausenmännchen. Der schlaksige, schwarz-weiß gezeichnete Bursche bestreitet in Kanekos Jump 'n' Run ein buntes Abenteuer, bei dem es immer heißt: Cool bleiben! Dabei fängt alles ganz harmlos an. Eines Tages schläft nämlich Fidos Zeichnerin über dem Schreibtisch ein - und der neugierige Pausenclown meint, sich unbedingt einmal in unserer "echten" Welt umschauen zu müssen...

Sieben Sachen liegen auf dem Schreibtisch herum - eine für jeden Level, den Fido durchhüpfen muß. Zuerst wird er in den Bleistifthalter gesogen, wo es Fidos Schwester vor einem Fliegenschwarm zu retten gilt. Die Postkarte entführt ihn in einen kunterbunten Dom, dessen Farben er aber erst wiederfinden und neu mischen muß. Während des ganzen Abenteuers bleibt Fido stilecht ein schwarz-weißes Strichmännchen, das gegen die Tücken der sehr viel handfesteren Objekte unserer Welt kämpfen muß.



● **Mit dem Bleistift zeichnet Fido nützliche Blöcke.**

Einen Vorteil hat die Schwarzweiß-Malerei: Fido und die Gegenstände, mit denen er hantieren muß, sind immer gut zu erkennen. Von Insekten verfolgt, muß er zum Beispiel Knochen sammeln, um ein Dino-Skelett wieder herzustellen, mit Skateboards über Reißzwecken flitzen oder eine seltsame "Mehr-Punkte-Maschine" bedienen. Zu den netten Details gehören ein Papierflugzeug, das Fido sich bastelt, und der Bleistift, mit dem er Blöcke zum Hochhüpfen zeichnet.

Trotz einiger flotter Ideen und den ulkigen Bonusrunden bleibt ein zwiespältiger Eindruck: Irgendwie hat man fast alles schon einmal gesehen und das ganze Abenteuer dann auch recht schnell durchgespielt. Es fehlen vielleicht einige Rätsel und Levels mehr, um den Spaß zu verlängern. So ist Fido Dido zwar einen Blick wert, kann aber trotz drei wählbaren Schwierigkeitsgraden nicht mit Rätsel-Plattformern wie Fantastic Dizzy mithalten.

● **Markus Matejka**



PROTIP

Stellt Euch im ersten Level unter die Lampe, bei der das Mädchen gefangen ist, und laßt einen Zuckerwürfel fallen. Das lockt die Fliegen an. Steht eine auf dem Würfel, springt Ihr hoch und laßt Euch zu Fidos Schwester hochtragen.





MEGA DRIVE

FIDO DIDO

FIDO DIDO

KANEKO ● ca. DM 120,- ● IMPORT

FORMAT......................**8Mbit**
SPIELER..........................**1**
STUFEN............................**5**
SCHWIERIGKEITSGRADE..........**3**
BESONDERHEITEN........**Paßwort**

ACTION 70% / 30% **STRATEGIE**

GRAFIK 76%

▲ Witzige Comicatmosphäre mit hübscher, wenn auch einfacher, Kulisse und schrägem Helden.
▲ An einigen Stellen gibt es schönes Parallaxscrolling des Hintergrunds.

SOUND 72%

▲ Die Stücke liegen immer gut im Ohr, auch, wenn es schwierig wird.
▼ Leider sind die wenigen Sounds ziemlich einfallslos.

SPIELABLAUF 74%

▲ In der coolen Plattformwelt gibt es viele nette Rätsel.
▼ Fido läßt sich nicht so glatt steuern, wie es sich gehörte - gewöhnungsbedürftig!

ANFORDERUNG 69%

▲ Die Motivation, den Bonuslevel jeden Abschnitts zu finden, ist hoch.
▼ Habt Ihr die Rätsel erstmal gelöst, besteht wenig Anreiz, noch einmal zu spielen.

PROSCORE 74 %

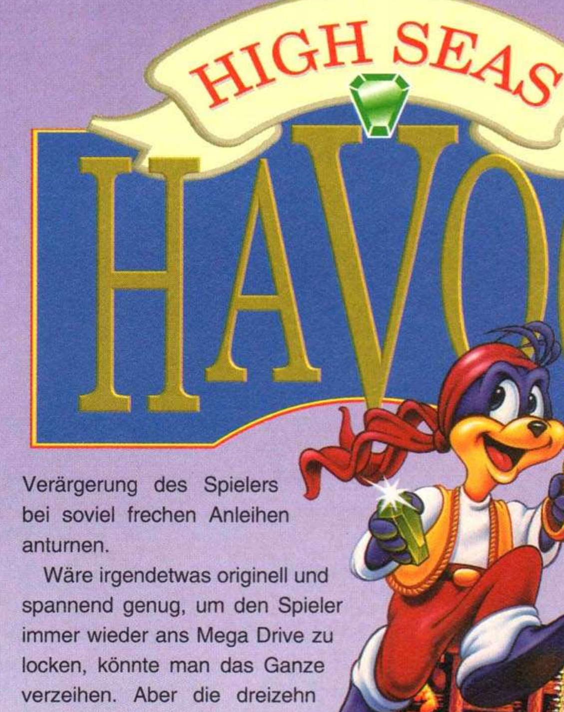
Trotz hübscher Ideen und Rätsel hat Fido Dido nicht das Zeug zum kein Klassiker – dazu ist es zu schnell durchgespielt.







James Pond läßt grüßen: Ein flippiger kleiner Seehund wuselt durch dreizehn Levels voller Piraten, Schätze und tödlicher Fallen. Aber darum geht es dem ehrlichen Helden gar nicht. Er will den ultimativen Schatz von Kap Sealph heben: Den Emeralda-Stein! Der ist nämlich vom machtgierigen Brutal Bernard gestohlen und versteckt worden. Stellt Euch Bernards feurigen Schergen, die noch nie etwas von Tierschutz gehört haben, und rettet edelmütig die Welt...



Die Geschichten und Helden, die Plattform-Programmierer sich ausdenken, werden immer verrückter. Nun beschert uns Kaneko also einen putzigen kleine Seehund mit stilechtem Krummschwert und Piratenkopftuch. Daß Käpt'n Havoc eigentlich ein Pirat ist, vergißt man ganz schnell, so viel Niedlichkeit verströmt der Kleine.

Durch Schiffe, Ozeane, flammenerfüllte Tiefen, eine Technostadt und eine Schachbrettlandschaft pilgert Havoc, immer auf der Suche nach lebensfördernden Diamanten, punktebringenden Pokalen und Siebenmeilenstiefeln. Mit einigen Landschaftsteilen kann Havoc umgehen. So springt er auf Hydranten, um Feuermonster mit Wasser zu löschen - eine Idee, die Capcoms Magical Quest auf dem Super NES in abgewandelter Form schon schöner hatte.

Schwingende Plattformen, kullernde Felsbrocken und gemeine Pumpwerke gehören zu den Dingen, mit denen unser Seebär – äh, Seehund! – sich auseinandersetzen muß – alles Sachen, die wir irgendwo schon einmal gesehen haben, im Zweifelsfall bei Sonic. Was man sich dabei gedacht hat, einen solche dreisten Clone anzubieten, wissen wohl nur die Marketingleute selber. Jedenfalls kann auch der hüpfende Havoc nicht gegen die Verärgerung des Spielers bei soviel frechen Anleihen anturnen.

Wäre irgendetwas originell und spannend genug, um den Spieler immer wieder ans Mega Drive zu locken, könnte man das Ganze verzeihen. Aber die dreizehn Levels sind linear, ohne Bonusrunden und nicht weiter unterteilt.

Havoc saust grüne Hügel hinab, an Röhren hoch und über abbröckelnde Plattformen: altbekannte und nicht besonders clever benutzte Versatzstücke. Kauft Euch lieber Sonic 3, wenn Ihr es noch nicht habt!

● Markus Matejka

PROTIP

Den ersten Endgegner und auch einige der anderen erwischt Ihr so: Springt ihm auf den Kopf, wo Ihr in Sicherheit seid, und lauft hinter ihn. Dabei haut Ihr kräftig mit dem Schwert zu. Wiederholt den Vorgang, bis der Motz den Geist aufgibt.



Wenn ich einmal reich wär'... Seht nur, welche Schätze ich aufgetan habe, juhu!



Ich hasse diese Plattformen an Ketten. Richtig seekrank wird einem davon!





HIGH SEAS HAVOC

KANEKO ● ca. DM 130,- ● IMPORT

FORMAT........................8Mbit
SPIELER..............................1
STUFEN...............................13
SCHWIERIGKEITSGRADE..........3
BESONDERHEITEN.......Continues

ACTION 40% – 60% STRATEGIE

GRAFIK 74%

▲ Sauber scrollender Plattformer mit gut durchgestylten Details.
▲ Gute Animationen, vor allem Havocs

SOUND 70%

▲ Einige gute, erstaunlich getragene Melodien.
▼ Leider nur altbekannte Sounds, nur das übliche.

SPIELABLAUF 61%

▲ Furiose Plattform-Action auf 13 Levels.
▼ Keine Sonderrunden, Abzweigungen oder neue Ideen.

ANFORDERUNG 65%

▲ Einige Levels sind ziemlich schwierig.
▼ Trotz drei Schwierigkeitsstufen kein langes Vergnügen.

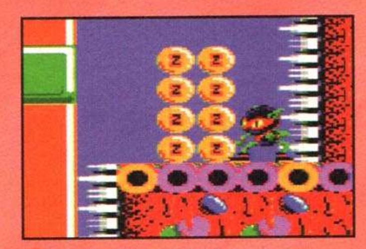
PROSCORE 65 %

Sauber programmiertes Hüpfspiel, dessen Präsentation nicht über den völligen Mangel an Originalität hinwegtäuschen kann.

Hat jemand von Euch schon mal einen interstellaren Reisenden getroffen? Nein? Na ja, falls Ihr je in die Nte Dimension reist, könntet Ihr ihn treffen. Zool ist aus dieser Dimension, die überall zugleich ist. Er ist der Wächter der Kreativität und der Hüter der positiven Gedanken. Zool muß nun zu den Grenzen des bekannten Universums reisen und fünf Welten durchqueren, um in die Nte Dimension zu gelangen. Aber Krool und Mental, die Feinde von Zool, haben jede Menge Finsterlinge um sich geschart, um leblose Objekte in tödliche Feinde zu verwandeln. Ihr müßt Zool helfen, um die Krools Legionen der Finsternis zu besiegen und die Nte Dimension erreichen, um Frieden und Kreativität wieder herzustellen.

ZOOL

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION



Die Wächter sind einfach zu besiegen - obwohl sie eine eigene Stufe darstellen.







Nte Dimension? Was ist das für ein Name? Zool mit seinem Körper, der an einen Käfer erinnert, mit seinen grünen Armen und seinen großen, gelben Augen ist zwar nicht unbedingt ein schöner Anblick, aber zweifelsohne ist es Zool, wie wir ihn vom Mega Drive her kennen. Zool kann an Wänden hochklettern, eine Spin-Attack durchführen und sich sogar an den Rand einer Plattform hängen. Er wirkt dabei richtig lebendig, wenn er sich seinen Weg durch die fünf Welten bahnt. Im Prinzip ist er mit James Pond vergleichbar, aber er bewegt sich ungleich weicher und ist hervorragend zu steuern. Zu Beginn ist Zool ein faszinierendes Plattformspiel mit vielen Feinden, farbenfrohen Szenarien und einem eigenen Musikthema zu jeder Welt. Die Spielinhalte sind jedoch nicht so spektakulär. Die erste Stufe ist in drei Teile aufgeteilt. Zool muß hier insgesamt 99 Süßigkeiten finden, um den Ausgang nehmen zu können. Danach geht es in die Musikstufe, wo er 99 Kassetten einsammeln muß, um in die nächste Welt zu gelangen. Ihr findet die üblichen Power-Ups wie Unbesiegbarkeit, Extraleben, Supersprünge und Smart Bombs, die Zool bei seiner Aufgabe helfen. Nur leider sind das alles keine neuen Ideen. Wie bei vielen Plattformspielen läßt auch hier die Motivation schnell nach – und das liegt an dem sich wiederholenden Charakter des Spieles. Zweifelsohne macht Zool zu Beginn Spaß – aber es ist halt nichts Besonderes...

● Markus Matejka

PROTIP

Zools Aufgabe ist recht einfach – sammelt 99 Gegenstände ein und findet den Ausgang! Wer schnell zum Ende kommen will, sollte darauf achten, daß Zool immer eine Spinattack macht. Dann kann kaum etwas schief gehen.



ZOOL

GREMLIN ● ca. DM 90,- ● MÄRZ

FORMAT....................4Mbit
SPIELER....................1
STUFEN....................5
SCHWIERIGKEITSGRADE..........1
BESONDERHEITEN.......Continues

ACTION 90% | 10% STRATEGIE

GRAFIK 73%

▲ Zool ist toll gestaltet und ein selbstständiger Charakter.
▼ Die Hintergrundgestaltung in schlichtem Blau ist schwach.

MUSIK 70%

▲ Jede Welt bietet ihre eigene musikalische Untermalung.
▼ Wenn Zool getroffen wird, gibt es keinen akustischen Hinweis darauf.

SPIELABLAUF 67%

▲ Das Spiel macht spontan Spaß, da Zool sich sehr geschmeidig bewegt.
▼ Leider ist der Spielverlauf nur wenig abwechslungsreich.

ANFORDERUNG 66%

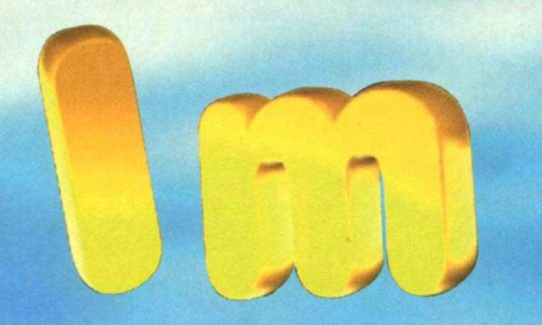
▲ Zool bewegt sich sehr schnell - Ihr müßt erst ein Gefühl für seine Steuerung entwickeln.
▼ Zu leichte Endwächter und nur fünf Stufen – da ist schnell die Luft raus.

PROSCORE 67 %

Zool ist ein farbenfrohes und spielbares Plattformspiel, das wenig neue Ideen bietet und recht leicht ist. Das Modul macht zwar Spaß, aber Ihr seid zu schnell durch.



SegaPro
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!
SEGA pro
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN
SEGA PRO
APRIL 1994
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 18
Wirbelwind:
SONIC 3 LEGT LOS
Action satt mit
NBA JAM
ETERNAL CHAMPIONS
REN & STIMPY
HYPERDUNK
CASTLEVANIA
NORMY
und viele mehr
CD total:
RAGE IN THE CAGE
DRACULA
PRIZE FIGHTER
DOUBLE SWITCH
DAS DSCHUNGELBUCH
KOMPLETTLÖSUNG
Der Überraschungshit
Dr ROBOTNIK'S
MEAN BEAN MACHINE
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MINI-POSTER
SONIC 3
24 SEITEN TIPS
25 SEITEN TIPS
19 TESTS
JANUAR 1994
DM 6,50
ÖS 70





Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – und 100% informativ!
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los!
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!

Ich habe am .... mein SegaPro-Abo bestellt. Ich weiß, daß ich es innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich (An: SegaPro Abo-Service, Postfach 101 905, 44719 Bochum) widerrufen kann und daß zur Wahrung der Frist die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an den Verlag genügt.

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro-T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab Ausgabe ...... zum Jahrespreis (12 Ausgaben) von:

- ☐ DM 70,20 (Deutschland)
- ☐ ÖS 750 (Österreich)
- ☐ SFR 76 (Schweiz)
- ☐ DM 99,20 (Europa)
- ☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

abonnieren. Wenn ich mein Abo nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf des Abo-Jahres kündige, ist es automatisch für weitere 12 Ausgaben gültig.

Ich bezahle mein Abo per Verrechnungsscheck (auszustellen an SegaPro, muß dem Kupon beiliegen, österreichische u. schweizer Abonnenten stellen Scheck in ihrer jeweiligen Währung aus). Ich weiß, daß mein Scheck verarbeitet werden muß, *bevor* ich meine erste Ausgabe erhalte.

Bitte schickt meine SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Kupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Postfach 101 905
44719 Bochum











Wer bei "Daphne" nur an Jack Lemmon denkt, ist hier schief gewickelt. Zwar mögen's manche Drachen heiß, die Ritter Dirk in diesem Spiel besiegen muß, doch eine Filmkomödie ist sein Abenteuer nicht gerade. Obwohl... filmreif ist es schon, das gute, alte Dragon's Lair, das nun endlich auf dem Mega-CD vorliegt. Hat es sonst noch viel zu bieten?

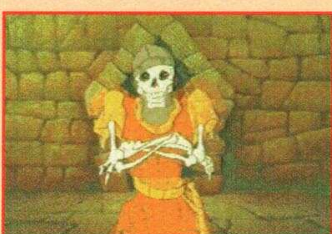
DRAGON'S LAIR

Gleich vorweg: Hat es nicht. Einserseits sind die einzelnen Szenen, die Dirk mehr oder weniger intakt überleben muß, einfach hinreißend schön. Tolle Perspektiven, trickreiche Monster und fiese Überraschungen lassen Euch nicht vom Bildschirm fort.



Doch der Spielablauf beschränkt sich, wie beim Automaten, dem PC- und dem LaserDisc-Spiel, auf einige wenige Bewgeungen, die Ihr allerdings perfekt einüben müßt. Sonst stirbt Ritter Dirk auf der Suche nach seiner Daphne einen von etlichen malerischen Toden. Ob er in tiefe Brunnenschächte fällt, von Schleim überfallen oder hinterrücks geröstet wird – vor lauter Anschauen vergißt man, anschließend weiter-, oder





vielmehr, von vorne, neu zu spielen. Wer das Geld für einen Augenschmaus übrig hat und einen Trickfilm auf Mega-CD erleben möchte, kann zugreifen. Alle anderen seien gewarnt: Außer schöner Grafik und stimmungsvollen Tönen erwartet Euch herzlich wenig Spiel.

● Stefan Schachler



DRAGONS LAIR

READYSOFT ● ca. DM 140,- ● IMPORT

CD-ZUFRIFF	mittel
SPIELER	1
STUFEN	26
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Continues

PROSCORE 67 %



WERTUNGSWAHN

Wann wurde eigentlich Flashback getestet? Wie haben die Lost Vikings abgeschnitten? Sind die Micro Machines schon auf dem Game Gear erschienen? Für alle, die es genau wissen oder einfach noch einmal nachschlagen möchten, haben wir die bisher getesteten Spiele aufgeführt - samt dem Proscore, den sie heute bekämen. So könnt Ihr Eure alten Lieblinge direkt mit den heutigen Stars vergleichen.

MEGA DRIVE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWERTUNG	LÄNGE
Addams Family	Acclaim	Jump 'n' Run	13/48	76%	2 Seiten
Aero the Acro-Bat	Sunsoft	Jump 'n' Run	16/28	74%	2 Seiten
Aladdin	Virgin	Jump 'n' Run	14/32	94%	4 Seiten
Alien 3	Acclaim	Action	1/30	70%	3 Seiten
Amazing Tennis	Absolute Ent.	Tennis-Sim	11/52	72%	1 Seite
Andre Agassi Tennis	Tecmagic	Tennis-Sim	10/46	63%	1 Seite
Another World	Virgin	Action-Adventure	7/46	80%	2 Seiten
Ariel: The Little Mermaid	Sega	Jump 'n' Swim	6/54	56%	1/4 Seite
Atomic Runner	Data East	Action	1/48	67%	2 Seiten
Ball Jacks	Sega	Gesellschaftsspiel	10/24	35%	1/4 Seite
Bart's Nightmare	Virgin	Jump 'n' Run/Strategie	13/55	65%	1/4 Seite
Batman Returns	Sega	Jump 'n' Run	5/51	53%	1 Seite
Battletoads	Tradewest	Beat 'Em Up	9/33	39%	1 Seite
Bill Walsh's College Football	Electronic Arts	Fußball-Sim	12/68	91%	1/4 Seite
BOB	Electronic Arts	Jump 'n' Run	12/68	59%	1/4 Seite
Blades of Vengeance	EA	Beat'Em Up	17/44	60%	1 Seite
Bubsy	Accolade	Jump 'n' Run	12/60	77%	2 Seiten
Bulls Vs Blazers	Electronic Arts	Basketball-Sim	10/38	67%	1 Seite
Cal Ripkin Jr. Baseball	Mindscape	Baseball-Sim	8/55	62%	1 Seite
Captain Planet and the Planeteers	Taito	Jump 'n' Run	10/52	59%	1/2 Seite
Castlevania	Konami	Jump 'n, Run	18/42	70%	1 Seite
Chakan: Forever Man	Sega	Jump 'n' Run	6/48	60%	2 Seite
Champ'ship Bowling	Mentrix	Kegel-Sim	12/69	57%	1/4 Seite
Champ'ship Pro Am	Tradewest	Renn-Sim	6/46	72%	2 Seiten
Chester Cheetah	Kaneko	Jump 'n' Run	14/53	42%	1/4 Seite
Chiki Chiki Boys	Sega	Jump 'n' Run	6/21	44%	1 Seite
Chuck Rock II	Core	Jump 'n' Run	13/42	71%	2 Seiten
Cool Spot	Virgin	Jump 'n' Run	8/20	78%	3 Seiten
Cosmic Spacehead	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	14/38	77%	2 Seiten
Crüe Ball	Electronic Arts	Flipper	4/66	75%	2 Seiten
Cyborg Justice	Sega	SF-Beat'Em Up	8/44	63%	1 Seite
Davis Cup Tennis	Tengen	Tennis-Sim	12/62	77%	1 Seite
Deadly Moves	Kaneko	Beat'Em-Up	6/27	65%	1 Seite
Death Duel	Sega	Shoot'Em-Up	3/54	74%	2 Seiten
Deep Duck Trouble	Sega	Jump 'n' Run	17/34	81%	2 Seiten
Dinos for Hire	Import	Beat'Em Up	17/56	62%	1/4 Seite
Double Dragon 3	Acclaim	Beat'Em-Up	5/52	35%	2 Seiten
Dracula	Sony	Horror-Jump 'n' Run	12/49	65%	2 Seiten
Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	17/32	76%	2 Seiten
Dune II	Virgin	Strategie	17/30	89%	2 Seiten
Ecco The Dolphin	Sega	Jump 'n' Swim	5/32	78%	2 Seiten
Eternal Champions	Sega	Beat-'Em-Up	18/30	83%	2 Seiten
Evander Holyfield Boxing	Sega	Box-Sim	1/38	74%	3 Seiten
Ex-Mutants	Sega	Shoot'Em Up	6/34	69%	2 Seiten
F-15 Strike Eagle II	Micropose	Flug-Sim	12/28	78%	2 Seiten
Fant. Dizzy	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	13/40	84%	2 Seiten
Fatal Fury	Sega	Beat 'Em Up	8/34	77%	2 Seiten
Flashback	US Gold	Action/Adventure	8/24	94%	3 Seiten
Formula 1	Domark	Renn-Sim	11/28	80%	4 Seiten
FIFA Int. Soccer	Electronic Arts	Fußball-Sim	16/32	87%	2 Seiten
Gadget Twins	Imagitec	Jump 'n Run	2/27	77%	2 Seiten
Gauntlet IV	Tengen	Action	13/45	58%	2 Seiten
General Chaos	Electronic Arts	Action/Strategie	12/54	76%	2 Seiten
G Forem. KO Boxing	Acclaim	Box-Sim	8/53	50%	1 Seite
Global Gladiators	Virgin	Jump 'n' Run	5/24	77%	4 Seiten
G-Loc Air Battle	Sega	Flug-Sim	7/42	56%	2 Seiten
Gods	Accolade	Action/Adventure	14/40	76%	2 Seiten
Green Dog	Sega	Surf	2/40	65%	3 Seiten
Grey Lancer	NCS	Action	1/34	78%	2 Seiten
Gunstar Heroes	Sega	Action	12/36	87%	2 Seiten
Hit the Ice	Taito	Eishockey-Sim	10/52	38%	1/2 Seite
Hard Ball III	Accolade	Baseball-Sim	8/41	86%	1 Seite
Home Alone	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	5/54	49%	1 Seite
Hook	Sony	Jump 'n' Run	16/49	64%	1 Seite
HYper Dunk	Konami	Basketball-Sim	18/45	74%	1 Seite
Humans	Gametek	Jump 'n' Run/Strategie	7/58	72%	1 Seite
International Rugby	Domark	Rugby-Sim	13/54	39%	1/4 Seite
James Bond The Duel	Domark	Action-Sim	4/72	68%	2 Seiten
James Pond III Operation Starfish	Electronic Arts	Jump ' n' Swim	15/30	75%	2 Seiten
Jennifer Capriati Tennis	Rennovation	Tennis-Sim	3/46	69%	2 Seiten
J. League Pro Striker	Sega	Fußball-Sim	10/48	90%	2 Seiten
John Madden NFL 94	EA	Fußball-Sim	15/28	81%	2 Seiten
Jungle Strike	Electronic Arts	Action	10/14	82%	4 Seiten
Jurassic Park	Sega	Jump 'n' Run	13/30	68%	3 Seite
King Colossus	Sega	Beat'Em Up	3/49	63%	1 Seite
King of the Monsters	Sega	Beat'Em Up	9/39	57%	1 Seite
King Salmon	Hot-B	Angelspiel	4/74	85%	2 Seite
Krusty's Super Fun House	Acclaim	Jump 'n' Run/Strategie	3/40	64%	2 Seiten
Landstalker	Sega	Action/Adventure	6/18	77%	3 Seiten
Legend of Galahad	Electronic Arts	Action	3/48	74%	1 Seite
Lemmings	Sega	Strategie	3/28	85%	2 Seiten
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	Action	3/33	70%	1 Seite
Lotus II	Electronic Arts	Renn-Sim	17/48	63%	1 Seite
Lunar The Silver Star	Sega	Rollenspiel	18/48	85%	2 Seiten
Mean Bean Machine	Sega	Jump 'n Run	18/78	78%	1 Seite
Mega lo Mania	Virgin	Strategie	6/36	83%	3 Seiten
Micro Machines	Codemasters	Renn-Sim	5/36	80%	2 Seiten
MIG-29 Fighter Pilot	Domark	Flug-Sim	10/28	73%	2 Seiten
Monopoly	Parker Bros	Gesellschaftsspiel	7/59	76%	1/2 Seite
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'Em Up	12/30	85%	3 Seiten
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	Virgin	Box-Sim	10/32	68%	2 Seiten
Mutant League Football	Electronic Arts	Football-Sim	8/38	72%	2 Seiten
Mutant league Hockey	EA	Eishockey-Sim	18/40	68%	1 Seite
NBA All Star Challenge	Acclaim	Basketball-Sim	8/50	64%	2 Seite
NBA Jam	Acclaim	Basketball-Jam	18/32	83%	2 Seiten
NHL Hockey 94	Electronic Arts	Hockey-Sim	13/55	74%	1/4 Seite
NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	Hockey-Sim	3/44	92%	2 Seiten
Normy	EA	Jump 'n' Run	18/41	65%	1 Seite
Outrun 2019	Sega	Renn-Sim	7/56	64%	1 Seite
Paperboy 2	Domark	Jump 'n' Ride	8/44	45%	2 Seiten
Pélé	Accolade	Fußball-Sim	17/38	61%	1 Seite
PGA European Tour	EA	Golf-Sim	18/85%	85%	1 Seite
PGA Tour Golf II	Electronic Arts	Golf-Sim	7/50	86%	1 Seite
Pigskin Footbrawl	Sega	Beat'Em Up	8/56	75%	1/4 Seite
Pirates Gold	Microprose	Strategie	17/55	65%	1/4 Seite
Power Challenge	Accolade	Golf-Sim	12/68	72%	1/4 Seite
Power Ball	Namco	Football-Sim	2/62	73%	2 Seiten
Powermonger	Electronic Arts	Strategie	5/40	72%	2 Seiten
Predator 2	Acclaim	Action	2/48	80%	2 Seiten
Prize Fighter	EA	Box-Sim	18/43	70%	1 Seite
PRO Quarterback	Tradewest	Football-Sim	8/54	70%	1 Seite
Puggsy	Psygnosis	Jump 'n' Run	15/44	75%	1 Seite
Race Drivin'	Tengen	Renn-Sim	14/56	80%	1/2 Seite
Ranger-X	Sega	Action	11/30	88%	3 Seiten
RBI 4 Baseball	Tengen	Baseball-Sim	3/52	73%	2 Seiten
RBI Baseball 93	Tengen	Baseball-Sim	11/48	64%	Halbseite
Risky Woods	Electronic Arts	Jump 'n' Run	5/48	62%	2 Seiten
Road Rash 2	Electronic Arts	Renn-Sim	5/40	80%	2 Seiten
Rocket Knight Adventures	Konami	Action	12/51	86%	2 Seiten
Rolo To The Rescue	Electronic Arts	Jump 'n' Run	6/39	72%	1 Seite
Sensible Soccer	Sony	Fußball-Sim	15/26	74%	2 Seiten
Shadow of the Beast II	Electronic Arts	Action	5/43	56%	1 Seite
Shining Force	Sega	Rollenspiel	9/28	90%	2 Seiten
Shinobi III	Sega	Action	6/32	85%	2 Seiten
Side Pocket	Data East	Billiard-Sim	2/50	64%	2 Seiten
Skitchin	Electronic Arts	Action	17/39	75%	1 Seite
Smash TV	Acclaim	Action	2/44	65%	2 Seiten
Snake, Rattle & Roll	Sega	Slide 'n' Run	15/50	71%	1 Seite
Snow Bros	Tengen	Jump 'n' Run	11/36	76%	2 Seiten
Sonic 2	Sega	Jump 'n' Run	2/30	85%	3 Seiten
Sonic 3	Sega	Jump 'n' Run	18/24	91%	3 Seiten
Sonic Spinball	Sega	Flipper	16/26	73%	2 Seiten
Spider-Man/X-Man	Acclaim	Action	14/50	51%	1 Seite
Splatterhouse 2	Namco	Beat-'Em-Up	2/58	86%	3 Seiten
Sports Talk Baseball	Sega	Baseball-Sim	1/50	84%	2 Seiten
Steel Talons	Tengen	Action	5/38	39%	2 Seite
Street Fighter 2 SCE	Capcom	Beat'Em Up	14/30	95%	2 Seiten
Strider II	US Gold	Jump 'n' Run	11/38	80%	2 Seiten
Sunset Riders	Konami	Jump 'n Shoot	7/24	56%	2 Seiten
Summer Challenge	Accolade	Sport-Sim	10/34	60%	2 Seiten
Super Kick Off	US Gold	Fußball-Sim	7/32	70%	2 Seiten
Superman	Virgin	Jump 'n' Fly	10/18	56%	1 Seite
Street Fghter II S.E.	Capcom	Beat 'Em Up	10/39		7 Seiten
Streets of Rage 2	Tengen	Beat-'Em-Up	5/26	80%	2 Seiten
Super Battle Tank	Absolute	Action	6/50	44%	2 Seiten
Super High Impact	Arena	Action	2/46	60%	2 Seiten
Super HQ	Taito	Renn-Sim	5/56	52%	2 Seiten
Talespin	Sega	Jump 'n' Run	6/54	62%	1/4 Seite
Team US Basketball	Electronic Arts	Basketball-Sim	2/56	70%	2 Seiten
TechnoClash	Electronic Arts	Action-Adventure	12/53	76%	1 Seite



Tecmo World Cup	Tecmo	Fußball-Sim	10/36	59%	1 Seite
Terminator 2: The Arcade Game	Arena	Action/Strategie	4/58	71%	3 Seiten
The Lost Vikings	Virgin	Jump 'n' Run	17/26	81%	2 Seiten
The Flintstones	Sega	Jump 'n' Run	9/34	74%	2 Seiten
The Incredible Crash Dummies	Acclaim	Jump 'n' Run	17/49	60%	Halbseite
The Ottifants	Sega	Jump 'n' Run	16/45	67%	1 Seite
The Ren & Stimpy Show	Sega	Jump 'n' Run	18/28	80%	2 Seiten
Thunderforce IV	Technosoft	Action	1/54	88%	2 Seiten
Tiny Toon Adventures	Konami	Jump 'n' Run	8/32	85%	2 Seiten
TMNT: Return of the Shredder	Konami	Beat 'Em -Up	6/28	72%	2 Seiten
ToeJam & Earl 2	Acclaim	Jump 'n' Fun	16/34	87%	2 Seiten
Toxic Crusaders	Sega	Action	5/44	38%	2 Seiten
Treasure Land	Virgin	Jump 'n' Run	17/24	78%	2 Seiten
Turtles Tournament Fighters	Konami	Comic-Beat'Em Up	16/46	72%	1 Seite
Ultimate Soccer	Sega	Fußball-Sim	12/58	70%	2 Seiten
Virtual Pinball	Electronic Arts	Flipper	16/44	67%	1 Seite
Warpspeed	Accolade	Action	11/48	48%	1/2 Seite
Wheel of Fortune	Gametek	Gesellschaftsspiel	2/36	43%	2 Seiten
Where in the World is Carmen Sandiego	Electronic Arts	Strategie	4/70	50%	2 Seiten
Wimbledon	Sega	Tennis-Sim	13/54	74%	Viertelseite
Winter Olympics	US Gold	Wintersport-Sim	17/28	67%	2 Seiten
Wiz'n Liz	Psygnosis	Jump 'n' Run	15/32	72%	2 Seiten
World Cup Soccer	Domark	Fußball-Sim	10/27	78%	1 Seite
World of Illusion	Sega	Jump 'n' Run	5/55	85%	1 Seitte
WWF Royal Rumble	Acclaim	Ringer-Sim	16/30	67%	2 Seiten
WWF Wrestlemania	Acclaim	Ringer-Sim	5/34	76%	2 Seiten
Xenon 2	Virgin	Action	1/46	60%	2 Seiten
X-Men	Sega	Action	8/27	64%	1 Seite
Zool	Gremlin	Jump 'n' Run	15/40	75%	2 Seiten

MASTER SYSTEM

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWERTUNG	LÄNGE
Alien 3	Acclaim	Action	3/56	68%	2 Seiten
Batman Returns	Sega	Action	7/54	53%	1 Seite
Buggy Run	Sega	Renn-Sim	18/50	60%	Halbseite
California Games II	Sega	Sport-Sim	11/33	58%	1 Seite
Chuck Rock II Son of Chuck		Jump 'n' Run	15/51	75%	1/3 Seite
Cosmic Spacehead	Codemasters	SF-Jump 'n' Run/Strategie	14/48	80%	2 Seiten
Das Dschungelbuch	Virgin	Jump 'n' Run	16/40	73%	2 Seiten
Deep Duck Trouble	Sega	Jump 'n' Run	17/34	81%	2 Seiten
Desert Speed Trap	Sega	Jump 'n' Run	17/50	81%	2 Seiten
Desert Strike	Domark	Action	15/34	85%	2 Seiten
F1	Domark	Renn-Sim	13/55	61%	1/4 Seite
Fantastic Dizzy	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	12/38	85%	2 Seiten
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	Box-Sim	4/64	69%	2 Seiten
Global Gladiators	Virgin	Jump 'n' Run	8/40	64%	1 Seite
GP Rider	Sega	Renn-Sim	11/53	58%	1/2 Seite
Home Alone	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	10/24	63%	1/2 Seite
James Bond The Duel	Domark	Action	7/34	70%	2 Seiten
James Pond II Robocod	US Gold	Jump 'n' Run	12/64	86%	2 Seiten
Krusty's Fun House	Acclaim	Jump 'n' Run/Strategie	9/36	76%	2 Seiten
Land of Illusion	Sega	Jump 'n' Run	8/28	87%	2 Seiten
Lemmings	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	5/28	85%	1 Seite
Master of Darkness	Sega	Jump 'n' Run	8/57	56%	1/2 Seite
Mean Bean Machine	Sega	JUmp 'n' Run	18/54	80%	Halbseite
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'Em Up	12/34	60%	2 Seiten
New Zealand Story	Tecmagik	Jump 'n' Run	2/28	80%	2 Seiten
Ninja Gaiden	Sega	Beat'Em Up	1/28	66%	2 Seiten
Outlander	Mindscape	Renn-Sim	8/56	62%	1/2 Seite
PGA Tour Golf	Tengen	Golf-Sim	14/51	85%	1 Seite
Pit-Fighter	Domark	Box-Sim	4/68	21%	2 Seiten
Predator 2	Arena	Shoot'Em Up	5/46	46%	2 Seitenner Strike II
Sega	Action	12/56	80%	2 Seiten	
Putt & Putter	Sega	Golf-Sim	1/36	78%	2 Seiten
Rainbow Island	Sega	Jump'n Run	8/48	74%	2 Seiten
Renegade	Sega	Beat'Em Up	9/25	47%	1 Seite
Robocop 3	Acclaim	Action	16/50	48%	1 Seite
SCI	Sega	Action	3/26	42%	2 Seiten
Smash TV	Acclaim	Action	2/44	65%	2 Seiten
Sonic 2	Sega	Jump 'n' Run	4/46	85%	4 Seiten
Sonic Chaos	Sega	Jump 'n' Run	17/45	66%	1 Seite
Star Wars	US Gold	SF-Jump'n Run	12/38	86%	2 Seiten
Streets of Rage	Sega	Beat'Em Up	8/36	84%	2 Seiten
Strider 2	US Gold	Jump 'n' Run	6/22	38%	2 Seiten
Superman	Virgin	Jump 'n' Fly	10/22	42%	2 Seiten
TazMania	Sega	Jump 'n' Run	6/30	61%	1 Seite
Tecmo Soccer	Sega	Fußball-Sim	7/28	58%	2 Seiten
The Incr. Crash Dummies	Acclaim	Jump 'n' Run	10/31	52%	1 Seite
The Ottifants	Sega	Jump 'n' Run	15/51	64%	Drittelseite
Tom & Jerry	Sega	Jump 'n' Run	3/38	48%	2 Seiten
Trivial Pursuit	Domark	Gesellschaftsspiel	4/62	71%	2 Seiten
Winter Olympics	Sega	Sport-Sim	18/46	67%	1 Seite
Wolfchild	Virgin	Action	13/42	61%	2 Seiten
Wonder Boy in Monsterland	Sega	Jump 'n' Run	7/40	84%	2 Seiten
World Tournament Golf	Virgin	Golf-Sim	11/53	63%	1/2 Seite
WWF Steel Cage	Acclaim	Ringer-Sim	9/30	72%	2 Seiten

GAME GEAR

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWERTUNG	LÄNGE
Addams Family	Acclaim	Jump 'n' Run	15/42	74%	1 Seite
Alien 3	Arena	Action	5/50	70%	1 Seite
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	Tennis-Sim	13/51	72%	1 Seit
Aerial Assault	Sega	Flug-Sim	2/33	42%	1 Seite
Ariel: The Little Mermaid	Sega	Jump 'n' Swim	7/44	58%	1 Seite
Asterix	Sega	Jump 'n' Run	17/46	76%	1 Seite
Bart VS The World	Acclaim	Jump 'n' Run	16/51	65%	1/2 Seite
Batman Returns	Sega	Jump 'n' Run	4/57	59%	1 Seite
Chakan	Sega	Action	7/45	75%	1 Seite
Chuck Rock	Sega	Jump 'n' Run	3/50	70%	1 Seite
Chuck Rock II Son of Chuck	Core	Jump 'n' Run	15/49	71%	1 Seite
Cool Spot	Virgin	Jump 'n' Run	16/51	87%	1/2 Seite
Cosmic Spacehead	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	14/52	85%	1 Seite
Das Dschungelbuch	Virgin	Jump 'n' Run	16/40	73%	2 Seiten
Deep Duck Trouble	Didney/Sega	Jump 'n' Rin	18/39	82%	1 Seite
Desert Speed Trap	Sega	Jump 'n' Run	17/47	81%	1 Seite
Desert Strike	Electronic Arts	Action	17/56	85%	Viertelseite
Dinos For Hire	Import	Jump 'n' Run	17/56	62%	Viertelseite
Double Dragon	Ballistik	Beat'Em Up	12/69	45%	1/4 Seite
Dracula	Sony	Jump 'n' Run	17/49	66%	Viertelseite
Ecco The Dolphin	Sega	Jump 'n' Swim	16/43	79%	1 Seite
Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing	Sega	Box-Sim	7/26	74%	1 Seite
F1	Domark	Renn-Sim	15/48	74%	1 Seite
Galaga 2	Virgin	Action	11/49	60%	1/2 Seite
Golden Axe III	Import	Beat'Em Up	12/69	57%	1/4 Seite
Home Alone	Import	Jump 'n' Run	12/68	42%	1/4 Seite
Hook	Sony	Jump 'n' Run	17/54	62%	Viertelseite
Krusty's Fun House	Acclaim	Jump 'n' Run/Strategie	9/36	68%	1 Seite
Lemmings	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	5/29	76%	1 Seite
Micro Machines	Codemasters	Renn-Sim	16/42	79%	1 Seite
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'Em Up	13/33	80%	1 Seite
Paperboy	Domark	Jump 'n' Ride	2/61	56%	1 Seite
PGA Tour Golf	Tengen	Golf-Sim	14/51	85%	1 Seite
Popils	Domark	Strategie	1/41	86%	1 Seite
Predator 2	Arena	Shoot'Em Up	8/52	38%	1 Seite
Prince of Persia	Domark	Jump 'n' Run	1/33	70%	1 Seite
RC Grand Prix	Sega	Renn-Sim	11/46	59%	1 Seite
Robocop 3	Acclaim	Action	16/50	48%	1/2 Seite
Shinobi II	Sega	Action	6/31	82%	1 Seite
Sonic 2	Sega	Jump 'n' Run	4/50	82%	2 Seiten
Sonic Chaos	Sega	Jump 'n' Run	16/48	77%	1 Seite
Spider-Man 2	Acclaim	Action	8/23	66%	1 Seite
Star Wars	US Gold	Action	13/50	86%	1 Seite
Streets of Rage	Sega	Beat'Em Up	6/55	82%	1 Seite
Streets of Rage II	Sega	Beat'Em Up	15/45	84%	1 Seite
Superman	Virgin	Jump 'n' Fly	11/49	38%	Halbseite
Super Monaco II	Sega	Renn-Sim	2/41	71%	1 Seite
Super Off Road	Virgin	Renn-Sim	3/37	62%	1 Seite
Super Smash TV	Acclaim	Shoot'Em Up	3/45	43%	1 Seite
The Humans	Imagitec	Jump 'n' Run/Strategie	8/46	72%	1 Seite
Taz-Mania	Sega	Jump 'n' Run	4/61	66%	1 Seite
The Incredible Crush Dummies	Acclaim	Jump 'n' Run	10/30	48%	1 Seite
The Ottifants	Sega	Jump 'n' Run	15/43	67%	1 Seite
The Ren & Stimpy Show	Sega	Jump 'n' Run	18/50	70%	Halbseite
The Terminator	Virgin	Action	2/63	69%	1 Seite
Tom & Jerry	Sega	Jump 'n' Run	10/47	70%	1/2 Seite
T2 The Arcade Game	Arena	Action	14/53	49%	1/4 Seite
V. Master of Darkness	Sega	Jump 'n' Run	10/37	58%	1/2 Seite
Winter Olympics	Sega	Sport-Sim	18/46	67%	Halbseite
Wolfchild	Virgin	Action	13/54	55%	1/4 Seite
WWF Steel Cage	Acclaim	Wrestle-Sim	9/32	80%	1 Seite
Zool	Gremlin	Jump 'n' Run	18/47	65%	1 Seite

MEGA-CD

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWERTUNG	LÄNGE
After Burner III	CRS	Flug-Sim	6/62	55%	2 Seiten
Aleste	Compile	Action	5/58	60%	2 Seiten
Areal Assault	Micronet	Action	4/76	70%	2 Seiten
Batman Returns	Sega	Action	11/34	74%	2 Seiten
Chuck Rock	Sega	Jump 'n' Run	7/55	80%	1 Seite
Devastator	Wolfteam	Action	12/66	73%	1 Seite
Double Switch	Sega	Detektiv-Spiel	18/44	63%	1 Seite
Dracula	Sony	Action	18/38	63%	1 Seite
Dune	Virgin	Strategie	15/38	86%	2 Seiten
Ecco The Dolphin	Sega	Jump 'n' Swim	12/33	78%	1 Seite
Final Fight CD	Sega	Beat'Em Up	9/22	78%	2 Seiten
Hook	Sony	Jump 'n' Run	7/52	65%	2 Seiten
Jaguar XJ220	Sega	Renn-Sim	9/40	70%	1 Seite
Keio Flying Squad	Tokei	Flug-Sim	14/53	49%	1/4 Seite
Kris Kross: Make My Video	Sony	Music-Spiel	7/30	68%	2 Seite
Mad Dog McCree	Import	Action	17/56	63%	1/4 Seite
Marky Mark and The Funky Bunch	Sega	Musik-Spiel	10/26	49%	1 Seite
Microcosm	Psygnosis	Action	16/38	76%	2 Seiten
Monkey Island	Import	Adventure	17/56	60%	1/4 Seite
Night Striker III	Taito	Action	12/63	36%	1 Seite
Night Trap	Sega	Action/Adventure	8/30	69%	2 Seiten
Prince of Persia	Victor	Jump 'n' Run	2/34	79%	2 Seiten
Roadblaster FX	Wolfteam	Renn-Sim	6/24	72%	3 Seiten
Sewer Shark	Sega	Action	9/38	75%	1 Seite
Sherlock Holmes	Sega	Strategie	7/38	76%	2 Seiten
Sherlock Holmes II	Sega	Strategie	12/67	74%	1 Seite
Silpheed	Import	Flug-Sim	13/38	69%	2 Seiten
Sonic CD	Sega	Jump 'n' Run	14/42	90%	3 Seiten
Spiderman Vs Kingpin	Sega	Shoot'Em Up	16/47	29%	1 Seite
Super League CD	Sega	Baseball-Sim	5/42	47%	1 Seite
Switch	Sega	Jump 'n' Run	11/40	79%	1 Seite
Thunderhawk	Core	Flug-Sim	13/36	86%	2 Seiten
Thunderstorm FX	Wolfteam	Flug-Sim	2/52	75%	3 Seiten
Time Gal	Wolfteam	Action	5/30	77%	2 Seiten
Willy Beamish	Sierra	Adventure	10/20	55%	2 Seiten
Wolfchild	Sega	Action	9/41	64%	1 Seite
Wonder Dog	Sega	Jump 'n' Run	3/34	84%	3 Seiten
WWF Rage in the Cage	Acclaim	Wrestle-Sim	18/27	73%	1 Seite



Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.



Aladdin
LÖSUNG

Level 1
In diesem Level könnt Ihr Euch zunächst mit der Steuerung und mit den Gegnern vertraut machen, gleichzeitig könnt Ihr die verschiedenen Attacken von Aladdin üben, der nicht nur Äpfel werfen oder mit dem Schwert stechen, sondern auch zuschlagen kann. Zustechen: Drückt den Schwertknopf, während Aladdin sich bückt. Am einfachsten sind die Feinde naürlich mit Äpfeln zu besiegen, da aber der Vorrat (vor allem im höheren Schwierigkeitsgrad) begrenzt ist, solltet Ihr entscheiden, welche Gegner keine Äpfel, sondern nur Schwerthiebe wert sind. Bei den Messerwerfen und Jongleuren könnt Ihr mit etwas Geschick eine ganz besondere Art der Bekämpfung finden: Wenn Ihr genau den richtigen Abstand zu ihnen habt, könnt Ihr sie mit ihren eigenen Waffen schlagen! Versucht auch, eine eigene Sprungtechnik an den Fahnenmasten zu üben, denn wenn Ihr Euch von oben auf einen Fahnenmast fallenlaßt, ohne dazu abzuspringen, könnt Ihr Euch wesentlich höher katapultieren lassen. Dazu müßt Ihr nur während des Falls oder beim Aufprallen die Sprungtaste drücken und gedrückt halten. So sind in Agrabah scheinbar unerreichbaren Extraleben ein leichtes Spiel.

Level 2
Aladdin in der Wüste. Den Großteil der Gegner kennt Ihr schon; neu sind die Schlangen, die am besten durch Zustechen erledigt werden und Jago, der gegen Äpfel allergisch ist. Mit etwas Glück könnt Ihr nach einiger Zeit an manchen Stellen die dort herumliegenden Bonusgegenstände erneut einsammeln. Vergeßt auch nicht, beim Händler vorbeizuschauen: Den findet Ihr, wenn Ihr hinter der Säule mit dem Goofy-Portrait in die Luft springt (ein Stück hinter dieser Säule könnt Ihr vorher noch einen Diamanten abkassieren!)

Level 3
Die Schlangenbeschwörer solltet Ihr aus der Distanz per Schwertstich oder Apfelwurf ausschalten. Vorsicht vor den Taschendieben: Schlagt ihnen auf die Finger, bevor sie Euch Äpfel klauen. Versucht auch, alle herumliegenden Töpfe zu schlagen, sie verbergen meistens einen Diamanten. Den ersten Endgegner solltet Ihr ganz nach rechts drängen, Euch beinahe auf ihn stellen und immer feste draufhauen; alternativ könnt Ihr ihn auch aus der Entfernung mit Äpfeln bewerfen. Die Äpfel solltet Ihr aber lieber für den zweiten Endgegner aufheben. Damit die Flöte erscheint, die Euch zum Obermotz des Levels bringt, müßt Ihr nach dem Sieg über den Dieb erst einige Male auf diesem Level hin- und herrennen. Fuur den letzten Endgegner braucht Ihr nur das richtige Timing, abwechselnd einen Apfel werfen und dann über die Fässer springen. Falls Euch die Äpfel ausgehen, findet Ihr unten Nachschub.

Level 4
Die explodierenden Skelette sind nicht besonders freundlich. Sofern sie erreichbar sind, solltet Ihr hinrennen und sie so schnell wie möglich beseitigen, ansonsten ist Deckung angesagt. Fledermäuse sind ebenfalls recht biestig, auch hier ist Geschwindigkeit erwünscht. Ansonsten gilt hier: Weder Mut noch Orientierung verlieren...

Level 5
Die Geister sind relativ einfach; um die fiesen Goldfische solltet Ihr Euch nicht kümmern. Die Statuen erledigt Ihr am besten, indem Ihr erst ein Stück in sie hineingeht und dann zuschlagt. In der rechten oberen Ecke der Hölle könnt Ihr Euch noch eine Bonusrunde holen; beim etwas hartnäckigen Endgegner solltet Ihr Euch zu Beginn rechts hinstellen, sobald er auftaucht, schnell zuschlagen, so daß er verschwindet und auf der anderen Seite wieder auftaucht. Dann schnell hinrennen, springen, zuschlagen, zurück auf die andere Seite und das Spielchen von vorne beginnen. So schafft Ihr den Level relativ leicht.

Level 7
Dieser Level ist hervorragend dazu geeignet, Extras zu sammeln. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß Ihr das Extraleben gleich zu Beginn des Levels erwischt, dann könnt Ihr den Level nämlich beliebig oft wiederholen. Das füllt nicht nur Euren Apfelvorrat auf, sondern mit etwas Geschick könnt Ihr auch noch etwas Extraleben herausholen. Mit Extraleben in der Hinterhand verlieren auch die Fragezeichen-Wegweiser ihren Schrecken.

Level 8
Wenn es hier irgendwo nicht weiterzugehen scheint, dann wartet einfach mal, schaut nach oben, vielleicht erscheinen ja irgendwelche hilfreichen Gegenstände (Hände). Oder versucht, durch Springen von einer Plattform zur anderen (und anschließend wieder zurück) den weiten Weg ausfindig zu machen.

Level 9
Bei der Flamingo-Quälerei ist präzises Springen angesagt, die Wachen auf den Plattformen sollten mit Äpfeln beworfen werden. Vorsicht vor den Goldfischen! Jago und seine Teufelsmaschine solltet Ihr von rechts mit Äpfeln unter Beschuß nehmen. Sind Euch die Äpfel ausgegangen, gibt es links eine neue Ladung.

Level 10
Damit Euch zu Beginn des Levels die Füße nicht zu heiß werden, solltet Ihr Euch auf den Podesten bewegen. Habt Ihr es bis zum Bösewicht geschafft, ist der Rest nur noch Formsache: Stellt Euch rechts oder links neben die Podeste, springt und werft dabei Äpfel, auch hier gibt es bei Apfelmangel Nachschub.

The End...

Eingesendet von Markus Beslmeisl, Essing



Aladdin



Wenn Ihr während des Spiels START drückt und anschließend die Tastenkombination A B B A A B B A eingebt, dann habt Ihr den Level sofort geschafft.

Auf dem Titelbild markiert Ihr OPTIONS, drückt dannn C (nun seid Ihr auf der Einstellung "Difficulty"), dann viermal die Tastenkombination A & C und zu guter Letzt drückt Ihr viermal die Taste B und schon befindet Ihr Euch in einem Auswahlmenü, in dem Ihr den Level etc. einstellen könnt.

Thomas Miller, Betzdorf

Action Replay Codes:

FANTASTIC DIZZY

Unendliches Leben:
FF814 90005
Unendliche Energie:
FF813 90000
Unverletzbar (auch auf Nadeln und im Wasser!): **FF80B 70000**

von: D. Neidhardt, Markredewitz

GREY LANCER

FFBE9 D0004 = UNBEGRENZTE LEBEN

DARIUS II

FFO87 2004 = UNBEGRENZTE LEBEN

AERO BLASTERS

FFC01 60006 = UNBEGRENZTE LEBEN

PREDATOR 2

FF027 C0002 = UNBEGRENZTE LEBEN
FF027 D00F = UNBEGRENZTE ENERGIE

von Wolfgang Balcasak, Hamburg

DRAGON'S FURY

Tip:
Nach der erfolgreichen Beendigung eines Bonuslevels, erhält man immer einen Extraball. Den Endgegner findet man im obersten Drittel rechts: Mehrmals auf den Edelstein schießen, dann durchschießen. Der Ball rollt jetzt über mehrere Köpfe ganz rechts nach unten, wo sich zwei weitere Flipperdrücker befinden. Versucht nun, in den kleinen Tunnel zu gelangen; zuerst (im Maul) die Zähne ausschießen, dann erscheint die Figur. Die Steine um die Figur außenherum abschießen, Figur zerstören, Figur verwandelt sich, erneut Steine außenherum abschießen, dann Figur zerstören. Ende.

von Oliver Holland, Speyer

SONIC 3

MEGA DRIVE



Wenn man das Spiel durchgespielt hat und dabei nicht alle Edelsteine einsammelte, erscheint nach dem Abspann Dr. Robotnik mit Knuckles und Aufforderung, das Spiel neu zu versuchen.

Man kann jetzt durch Drücken der Reset-Taste immer wieder in den ersten Geheimraum, um die Special Level zu erreichen. Dies funktioniert jedesmal. Dadurch kann man in Ruhe die Special Level ausprobieren und die Edelsteine einsammeln.

Wenn man nun alle Edelsteine hat, geschieht folgendes: Jedesmal, wenn Sonic durch einen goldenen Ring springt, kann man ihn durch mehrmaliges Drücken der A-, B- oder C-Taste in Super Sonic verwandeln (das ist der Kerl, der am Anfang von Level 1-1 durchs Wasser rauscht).

Dieser Super Sonic ist fast unverwundbar, ist schneller und kann weiter und höher springen. (Vorsicht vor Löchern im Boden!).

Spielt man das Spiel jetzt durch, erscheint das echte Abschlußbild nach dem Abspann.

Spielt man das Spiel nur mit Tails, zerstört man den Endgegner in Level 3-2 (Marmorgarten) am besten folgendermaßen: Mit Tails zum rechten Bildschirmrand fliegen und warten, bis der Robotnikbohrer links auftaucht. Dann von unten dagegenstoßen.

Eingesendet von Klaus Rüggeberg, Ennepetal



ETERNAL CHAMPIONS

MEGA DRIVE

Der beste Spieler ist Trident, da er gute Superattacken und auch einen Sprungabwehrschlag hat.

BLADE: Sehr brauchbar ist die Verfolgungsklinge; auch die Fehllzündung ist bei den meisten Gegnern ganz brauchbar. Sein Aufwärtskick am Boden schmettert so ziemlich die meisten auf den Boden (RUNTER + C).

JETTA: Der fliegende Würgegriff ist nicht zu empfehlen, da die Reichweite viel zu kurz ist und er auch nicht viel Schaden anrichtet. Brauchbarer ist da der Deckenangriff, da der Bumerang schön lange herumfliegt. Der anschließende Deckensturz richtet auch nochmal Schaden an; auch der rasende Korkenzieher ist ganz praktisch.

LARSEN: Sein Deckenkriechen ist nicht sehr brauchbar, da er meistens geblockt wird. Sehr gut ist die Sprungabwehr (HOCH + A gleichzeitig).

Der Kraftschwung wird meistens geblockt, aber der Sai-Wurf ist gut zu gebrauchen.

MIDKNIGHT: Der Nebelangriff ist zwar nicht schlecht, wird aber meistens geblockt , ansonsten ist Midknight nicht zu gebrauchen, außer siehe Kombinationstechniken.

R.A.X.: Das "Arretieren und Laden" ist gut, dauert aber zu lange, dasselbe gilt für "Überladung". Cyber-Fußtritt und -schlag eignen sich gut gegen Sprungangriffe und Nahlampf. Auch der Düsenkniestoß ist super zu gebrauchen.

SHADOW: Der Hochsprung-Schrägtritt ist sehr zu empfehlen, da er selten geblockt wird, dasselbe gilt für den Schattenmodus. Die Nebelwand ist gut, wenn man gut werfen kann (Z, wenn man nahe am Gegner steht, am besten im Training-Mode trainieren, da man hinter dem Gegner herauskommt. Von den Ninja-Waffen ist abzuraten, denn die fliegende Miene ist fast genauso, nur daß sie zielgesteuert ist und großen Schaden anrichtet. Der fliegende Tritt ist nicht besonderes.

SLASH: Der Donnerkeulenschwung ist super, da der Gegner bewußtlos wird und man ihn gut werfen kann; außerdem ist er einfach. Der Rest der Superattacken ist nicht zu empfehlen. Ansonsten sind alle Schläge von Slash sehr wirkungsvoll, da sie viel Schaden anrichten und große Reichweite haben.

TRIDENT: Die Felder sind alle nicht besonderes, obwohl sie manchmal ganz nützlich sind, siehe das Betäubungsfeld. Sehr wirksam ist der Plasma-Blitz, da er großen Schaden anrichtet und den Gegner betäubt (Tips dazu, siehe: Kombiantionstechniken).Auch sehr wirksam ist der Dreizackrotor, er richtet enormen Schaden an, allerdings muß der Gegner betäubt sein, da er ihn sonst blockt. Der gleitende Dreizackrotor ist nicht allzu eindrucksvoll. Gut ist auch Tridents Sprungabwehr (RUNTER + C).

XAVIER: Xavier ist nichts besonderes, seine Zaubertechniken bewegen sich so im Mittelfeld. Im Ganzen gebe ich ihm die schlechteste Note.

KOMBINATIONSTECHNIKEN:
MIDKNIGHT:
Erst blenden (X+Y+Z), dann, wenn er angelaufen kommt, Energieabsauger (VOR+X+Y+Z) oder Überkopfmagenschlag (VOR+A+B+C).

R.A.X.: Arretieren und Laden (A+B), wenn er betäubt ist, werfen (Rangehen + Y).

SLASH: Donnerkeulnschwung (Y+Z) und wenn er betäubt ist, Rückradbrecher (rangehen + Y).

TRIDENT: DIE MEGA KOMBINATION !! Gleich zum Anfag eines Kampfes schießt Ihr einen Plasmablitz (1sek rück, dann VOR + Z), dann ist er betäubt und Ihr macht einen Dreizackrotor (X+Y+Z), er ist wieder bewußtlos und Ihr werft (rangehen + Z) wieder einen Feuerball (Plasmablitz) auf ihn; versucht, ihn zutreffen, wenn er aufsteht, nochmal werfen und schon ist Trident KO.

GEGNER:

BLADE: Am besten springt Ihr ihn an und fegt dann so lange am Boden, bis Ihr ihn nicht mehr trefft, dann springt Ihr wieder usw. Er blockt meistens, wenn er das aber nicht tut und Ihr ihn trefft, zählt es.

JETTA: Es ist sehr schwer, mit ihr fertigzuwerden, da sie schnell ist und viel blockt. Setzt die Sprungabwehr ein, wenn Ihr sie habt. Mit ein bißchen Übung und Glück ist sie bald geschafft.

LARCEN: Springt möglichst wenig, wenn er in Abwartestellung ist, blockt er alles und Ihr werdet getroffen. Versucht, zu schießen, und wenn er an die Decke klettert, springt und schlagt ihn runter. Wenn er seinen Kraftschwung anwendet, springt ihm entgegen und schlagt ihn runter.

MIDKNIGHT: Wendet dieselbe Technik an wie bei Blade.

R.A.X.: Springt, tretet und blockt, wenn Ihr Trident seid, dann probiert seine Taktik (siehe Kombinationstechniken), sie klappt relativ oft.

SHADOW: Sehr gemein...Ihr geht am besten wie bei Jetta gegen sie vor. Wenn Ihr Trident seid, benutzt die Sprungabwehr, wenn sie verschwindet.

SLASH: Hämmert einfach auf ihn ein und wenn er sein Erdbeben einsetzt, springt.

TRIDENT: Der gemeinte Gegner. Am besten geht Ihr wie bei Jetta vor.

XAVIER: Siehe Slash.
ETERNAL CHAMPION: Er ist der fieseste! Mein Tip: Geht wie bei Jetta gegen ihn vor.

Eingesendet von Konrad Kunze, Leipzig

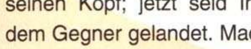


TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

MEGA DRIVE

Gegen Leonardo kämpfen:
Leonardos kräftigste Attacke ist der "Jumping Stud", deshalb dürft Ihr nicht zu oft in seine Nähe kommen. Ein weiterer Grund dafür ist sein "ROLLING CUTTER", der sehr schnell ist. Versucht, weit von ihm weg zu sein, um über ihn springen zu können.

Mit Leonardo kämpfen:
Am Anfang ist es ratsam, einige seiner Feuerbälle auf den Gegner loszujagen; danach mit ein paar Sprüngen mit dem Schwert auf seinen Kopf; jetzt seid Ihr neben dem Gegner gelandet. Macht einen "Jumping Stud", danach noch ein paar herkömmliche Sprünge und Tritte und das wär's auch schon.



Gegen Michelangelo kämpfen:
Bei diesem Gegner solltet ihr das Draufspringen lassen, weil er es oft mit einem "W NUNCHAKUS" abwehrt. Bearbeitet ihn lieber mit Feuerbällen und Nahkampfattacken. Seid immer darauf vorbereitet, daß er seine "MIKE TACKLE"-ATTACKE ausführt, weshalb Ihr vorsichtshalber ab und zu mal in die Luft hüpfen solltet.

Mit Michelangelo kämpfen:
Seine beste und sicherste Attacke ist der "TORNADO". Den könnt Ihr jedesmal losschicken, ohne von Eurem Gegner einen Überraschungsangriff abgestattet zu bekommen.

Gegen Donatello kämpfen:
D. ist ein sehr kräftiger Kämpfer. Weil er einen sehr schnellen, kräftigen "FEUERBALL" zur Verfügung hat, müßt Ihr Euch oft ganz hinten halten und ihn mit Euren Feuerbällen und Flugtritten bearbeiten. Nehmt Euch in acht vor seiner "DAZZLING STAFF"-Attacke, die sehr schnell ist.

Mit Donatello kämpfen:
Nach dem wort FIGHT, wendet sofort seine schnell Feuerballattacke an. Jetzt wagt Euch einmal vor und packt den Gegner, weft ihn auf den Boden und trampelt auf ihm herum.

Gegen Raphael kämpfen:
Raphael mit seinen Special Moves ist zweifelsohne der schnellste Kämpfer. Achtet auf seine "DRILL ATTACK", denn wenn Ihr es nicht tut, bohrt er sich in Euch rein und bearbeitet Euch mit Schlägen und Tritten. Achtet außerdem auf die spitzen Gegenstände, die er schnell auf Euch wirft.

Mit Raphael kämpfen:
Mit Raphael braucht Ihr nur zu schießen und oft die "DRILL ATTACK" anzuwenden. Packt den Gegner zwischendurch auch mal, damit er Energie verliert.

Gegen April kämpfen:
Ihr müßt Euch vor ihrem "NINJAANGRIFF" un ihrem "NINJADROPATTACK", in acht nehmen, weicht ihnen aus und packt sie anschließend.

Mit April kämpfen:
Wendet oft den "NINJAANGRIFF' an, packt danach den Gegner und bearbeitet ihn mit Euren Krallen. Sehr wirksam und unerwartet ist der "ELLENBOGENANGRIFF"!

Gegen Casey Jones kämpfen:
Wenn Ihr es mit diesem Gegner zu tun habt, seht vor ihm auf den Boden, ob er dort eine "Zeitbombe" hingelegt hat, damit Ihr nicht zufällig neben ihr steht. Schießt nicht zu oft auf ihn, da er die Feuerbälle zurückschleudern kann.

Mit Casey Jones kämpfen:
Wendet oft seinen gefürchteten "STICK LARIAT" an. Wenn Euer Gegner einen Feuerball auf schleudert, kann Euch nicht passieren, denn er zieht an Euch vorbei. Benutzt ab und zu mal Bomben.

Gegen Ray Filet kämpfen:
Vermeidet es, lange neben ihm zu stehen, denn er würgt Euch dann am Hals und Ihr verliert sehr viel Energie. Paßt auch auf seinen langen Feuerball auf, der nicht so leicht zu überspringen ist: Wehrt ihn ab! Er hat außerdem ein paar Schnellangriffe auf Lager, seid auf der Hut!

Mit Ray Filet kämpfen:
Wendet seine Schnellangriffe an. Rutscht dem Gegner dann mal nach und würgt ihn kräftig. Zum Abschluß an paar Feuerbälle und Schläge und der Gegner ist hin.

Gegen Sisyphus kämpfen:
Wagt Euch nie zu nahe an ihn heran, da er Euch sonst quetschen wird. Er hat außerdem einen Schnellangriff auf Lager!

Mit Sisyphus kämpfen:
Wendet zu Anfang Schnellangriffe an, dann werft ein paar Feuerbälle auf den Gegner. Quetscht ihn sofort, wenn Ihr neben ihm steht.

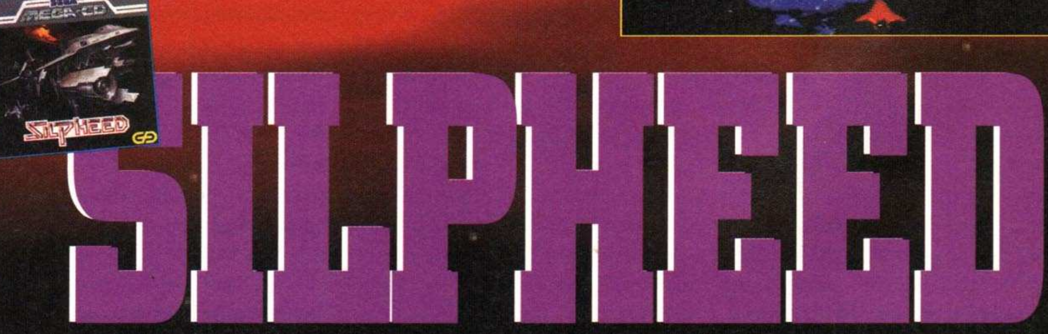
GEGNERISCHE FIGUREN:

Triceraton:
Ihr dürft nie, aber auch nie neben ihm stehen, da er ein sehr unfairer Kämpfer ist: Er verpaßt Euch ein par Bisse und Ihr verliert die Hälfte Eurer Kraft... Bearbeitet ihn mit Feuerbällen und Flugtritten.

Krang:
Beschießt ihn mit Feuerbällen und überspringt seine Raketen. Springt ihm gelegentlich auf den Kopf und packt ihn Euch.

Karai:
Sie wirft gerne mit Blitzen auf Euch. Weicht den Blitzen aus und springt mit einem Flugtritt auf sie. Versucht, sie dann zu packen und wegzuwerfen, was aber nicht immer klappen wird.

Eingesendet von Antonio Boras, Stuttgart.



Silpheed ist ein typisches Space-Invaders-Game mit wundervollen Hintergrundgrafiken, nach dessen Erscheinen aber trotzdem viele Leute recht enttäuscht waren, da die einzigen Bilder, die zu sehen waren, bevor das Spiel in die Läden kam, die beeindruckende Einführungssequenz zeigten, die "Last-Starfighter"-artige 3-D-Grafiken zu bieten hat. SegaPro bringt Euch die langerwartete Komplettlösung.



LEVEL 1

In diesem Level warten keine Überraschungen oder großen Probleme auf Euch und Ihr habt hier die beste Gelegenheit, Euch an das Spiel zu gewöhnen und Euren eigenen Stil zu finden. Ich würde mich unten, aber nicht ganz hinten, auf dem Bildschirm aufhalten (achtet auf Attacken von hinten!) und in Bewegung bleiben; es kommt darauf an, aus welcher Richtung die Bedrohung kommt. Haltet immer den Abzugshahn gedrückt!

Gleich zu Anfang müßt Ihr auf einen Diamanten schießen, der 1000 Bonuspunkte wert ist, dann greifen Euch drei Raumschiffsgruppen, bestehend aus je vier Raumschiffen, von links, rechts und dann wieder links an. Ihr werdet von einem Schwadron größerer Raumschiffe von der oberen Hälfte des Bildschirms aus angegriffen: Haltet Euch also in der Mitte des Bildschirms auf und feuert, was das Zeug hält, bewegt Euch etwas nach links und rechts, damit Ihr niemanden überseht.

Weitere Power-Ups erscheinen, dann von den Seiten mehr Raumschiffe und danach schießen drei eckige Fahrzeuge von hinten auf Euch zu. Weicht den Schiffen aus und feuert auf sie, wenn sie sich im Rückzug befinden. Warnung: Sie ballern nicht zu knapp mit Missile-Raketen auf Euch!

Als nächstes habt Ihr es mit von oben herannahenden Bombern zu tun, die ununterbrochen auf Euch feuern. Haltet Euch wiederum in Mitte des Screens auf (das ist übrigens die beste Taktik für das gesamte Spiel) und Ihr solltet es bis zum nächsten Abschnitt schaffen, wo Missile-Raketen von oben auf Euch zugeflogen kommen. Es hat keinen Sinn, auf die I.C.B.M.s zu feuern; Ihr seid am besten damit beraten, ihnen auszuweichen. Auf der anderen Seite warten zwei Energie-Power-Ups auf Euch. An dieser Stelle kommt einer Eurer Frachter in Sicht, der von zwei Raumsschiffsgruppen von der oberen Hälfte des Bildschirms aus angegriffen wird. Energiestrahlen schießen quer über den Bildschirm, ohne Euch aber Schaden zuzufügen. Gegen die meisten Feinde benötigt Ihr zwei oder mehr Treffer; bewegt Euch hin und her, um nicht getroffen zu werden. Ihr werdet außerdem von rechts von einer Raumschiffsgeschwader attackiert, das es natürlich auch nicht lassen kann, einige Missile-Raketen auf Euch abzufeuern... Seid bereit, ihnen auszuweichen, doch achtet darauf, keines der Schiffe von oben zu treffen!



Als nächstes trefft Ihr auf drei Saturnartige Schiffe, die Ihr mit drei Treffern unschädlich machen müßt (die Ringe färben sich rot, bevor die Schiffe explodieren!) und dann werdet Ihr von zwei wirbelnden Diamanten attackiert, die Euch natürlich auch mit vier oder fünf Star-Missile-Raketen beglücken. Beste Taktik: Begebt Euch nach ganz links oder rechts auf dem Bildschirm, um aus ihrer Reichweite zu entkommen. Und zu beinahe guter Letzt müßt Ihr nur noch sechs Schiffsstaffeln, die von links und rechts angreifen, in die Luft jagen und könnt dann ein wohlverdientes Energie-Power-Up und einige Bonuspunkte einsammeln.

Und jetzt...der Wächter! Besiegt ihn, um in den zweiten Level zu gelangen...natürlich überhaupt kein Problem! Bewegt Euch zuerst in den oberen Teil des Screens, wo Ihr zuerst auf das größere sich nach unten bewegende Schiff ballert. Dieser Wächter greift auf zwei Weisen an: Er "spuckt" vier wirbelnde Klingen aus, während er hinunterfliegt, und zwei Kugelgruppen, die säulenförmig auf Euch niederregnen. Das Schiff könnte außerdem den Versuch unternehmen, Euch gegen den Bildschirm zu zerdrücken. Vermeidet dieses unangenehme Ende, indem Ihr nach oben und drum herumfliegt, feuert ununterbrochen auf das Schiff, bis es explodiert.

GENERELLE TAKTIKEN

- Wie in jedem vertikal scrollenden Shoot-'Em-Up, das seines Namens würdig ist, ist es von äußerster Wichtigkeit, immer in Bewegung zu bleiben, um dem Kugelhagel auszuweichen. Das hört sich einfach an, aber viele Spieler berücksichtigen diese Tatsache nicht und versuchen stattdessen, sich so gut es geht, mit den Schilden zu verteidigen. Wenn Ihr getroffen werdet, ist Euer Schiff für kurze Zeit unbesiegbar, zu welchem Zeitpunkt Ihr durch den Kugelhagel oder die Schiffsgruppe düsen könnt, die Euch umgeben.
- Ihr werdet von zahlreichen verschiedenartigen Schiffen angegriffen und es lohnt, sich die einzelnen Angriffsmuster einzuprägen. Einige feuern einfach zwei Missile-Raketen auf Euch, andere explodieren und verwandeln sich in eine Masse gefährlicher Spitzen, wieder andere feuern Missile-Laserstrahlen in Eure Richtung. Logischerweise ist es einfacher für Euch, auf diese Attacken zu reagieren und sie zu überleben, wenn Ihr sie voraussehen könnt.
- Wie in den meisten Ballerspielen, habt Ihr es auch in diesem mit einem Gegner in Form eines Schiffes zu tun (und oft mit weiteren in der Mitte des Levels). Diese Gegner sind schwieriger zu besiegen, da sie schwerere Munition gebrauchen. Die beste Taktik hier ist, alle Eure Optionswaffen für diesen Zeitpunkt aufzuheben und sooft wie möglich aus kurzer Entfernung auf sie zu ballern.
- Power-Ups – was für eine herrliche Erfindung! In Silpheed tauchen die Power-Ups in der Gestalt von wirbelnden Kristallen auf, auf die Ihr schießen müßt. Befindet Ihr Euch mitten im Kampf, ist es eine gute Idee, abzuwarten, bis die Kristalle den Bildschirm etwa zur Hälfte hinabgekommen sind, bevor Ihr auf sie schießt. Auf diese Weise geht Ihr nicht das Risiko ein, von feindlichen Schiffen oben auf dem Bildschirm getroffen zu werden.

LEVEL 2

Dieser Level spielt in einem dicht bevölkerten Asteroidenfeld, wo Ihr außer den feindlichen Raumschiffen auch riesigen Felsbrocken ausweichen müßt (praktischereweise machen sie, während sie Euch verfolgen, auch gleich den Hindernissen den Garaus!) An dieser Stelle bekommt Ihr die erste Chance, Euer Schiff mit verschiedenartigen Waffen zu bestücken! Meine Empfehlung: Der weite Strahl, und außerdem die Graviton-Bombe gegen die Endwächter. Bewegt Euch während des ersten Levelabaschnitts im unteren Teil des Bildschirms, ballert ohne Unterlaß' und geht diesen tückischen Asteroiden aus dem Weg! Nach einem Weilchen tauchen von unten drei größere Raumschiffe auf, gleitet um das erste herum und wartet in der Lücke. Jedes Schiff landet einen Treffer auf einem herannahenden Asteroiden, was Euch ein paar Kugeln einspart. Als nächstes müßt Ihr kleineren in Gruppen von drei oder vier auftauchenden Asteroiden ausweichen. Vergeßt nicht, den größeren Felsbrocken auszuweichen - erfolgt eine Berührung, verliert Ihr Energie! Mehr Schiffe, mehr Asteroiden, dann schickt ein Energiestrahl einen Felsbrocken in Euer Sichtfeld! Bewegt Euch flink kreisenderweise von unten rechts auf dem Bildschirm umher, um allen Teilchen auszuweichen.



CHEATS

Levelanwahl:
Drückt während des Intros RUNTER, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, A, B und START.





In den folgenden Abschnitten kommen weitere kleinere Asteroiden auf Euch zu, Kampffahrzeuge attackieren von den Seiten. Haltet Euch in Bewegung und schießt ununterbrochen auf die Mitte des Screens. Falls eines der Schiffe umkehrt, um Euch erneut anzugreifen, begebt Euch zur Bildschirmmitte und feuert, was das Zeug hält.
Am Ende des Abschnitts seht Ihr zwei Schiffe, die wie Diamanten auf einem Rechteck anmuten. Sie ballern jede Menge Kugeln auf Euch, versucht also, sie nach unten zu locken, geht ihnen in letzter Minute aus dem Weg und seht zu, wie die "Wellenwaffe" kurzen Prozess mit ihnen macht. Nach dieser gefährlichen Operation werdet Ihr durch das Radio darüber informiert, links anzulegen. Folgt diesen Anweisungen nach links und rechts, um zwei enormen Asteroiden auszuweichen. Betätigt das Pad schnell – sonst ergeht es Euch schlecht!
Kleinere Asteroiden von abwechselnd links und rechts machen Euch nun zu schaffen, außerdem werdet Ihr von oben von drei neuen Raumschiffen attackiert, die nur einen großen Feuerball auf einmal auf Euch feuern (Ihr benötigt mehr Treffer, um sie zu erledigen),



Asteroiden auf dem Bildschirm tragen noch zur allgemeinen Verwirrung bei. Drückt, wenn diese auftauchen, auf dem Bildschirm HOCH, zieht Euch dann zurück und fliegt scharf rechts, wenn die Feuerbälle auftauchen. Haltet Euch rechts und benutzt die "Wellenwaffe", um Euch den Gegner vom Leibe zu halten.
Als Wächter hält dieses mal ein großes Schiff her, das mit glühenden Missile-Pfeilen bewaffnet ist. Die Missile-Raketen gehen los, wenn Ihr unten passiert, doch solange Ihr in Bewegung bleibt, befinden sie sich im Nachteil. Benutzt außerdem alle übriggebliebenen Graviton-Bomben!

LEVEL 3

In der Regel bleibt Eure Angriffsstrategie während des gesamten Spiels dieselbe; allerdings erfordern bestimmte Situationen eine radikale Änderung Eurer Taktik...In diesem Level kämpft Ihr gegen die gegnerische Feindesflotte; Kämpfer sind stark vertreten. Wählt den Phalanx-Strahl und die normalen Laser aus dem Waffenlager und auf geht's in luftige Höhen!
Die Raumschiffe greifen hier gruppenweise an; bewahrt einen kühlen Kopf und bleibt in der Mitte, weicht nur etwas vom Weg ab, um niemanden zu übersehen. Nachdem Ihr das erste große Schiff (Ihr dürft darauf schießen) passiert habt, kommen vier Blockgruppen auf Euch niedergesaust. Zieht Euch jedesmal zurück, wenn eine Gruppe auf Euch zukommt, drückt dann hoch, um sie zu vermeiden. Wiederholt dies dreimal, um Euer Überleben zu sichern.
Ihr müßt hier sehr auf der Hut sein, denn Ihr habt es wirklich mit jeder Art und Formation von Schiffen zu tun,



die alle verschiedene Missiles auf Euch abfeuern. Die erste Gruppe Power-Ups versorgt Euch mit 3 Schilden und einer Lenkbombe, die Ihr sofort benutzen müßt, es ist also eine gute Idee, abzuwarten, bis etwas auf dem Bildschirm erscheint. Die beste Taktik ist es, Euch halb den Bildschirm hinaufzubewegen, so daß die Schiffe zerstört werden, beinahe bevor sie überhaupt auftauchen. Nach der zweiten Power-Up-Gruppe (ein Schild und einige Punkte), erscheint ein großer Satelliten-Wächter, der Kugeln in einem Halbkreis ballert. Begebt Euch nach unten links, um ihnen auszuweichen und entkommt dann durch die sich öffnenden Lücken. Begebt Euch nach jedem Kugelhagel in die Mitte und feuert auf den Wächter, zieht Euch dann schnell wieder in sichere Entfernung zurück.
Ihr befindet Euch noch immer in der Mitte des Bildschirms und genau hierher kommen in diesem Abschnitt die feindlichen Flugkörper geflogen, wo Ihr sie mit Euren Lasern erledigen könnt.
Den Wächter braucht Ihr nicht zu töten, es genügt, ihm auszuweichen, aber erst einmal habt Ihr es mit einer Menge feindlicher Raumschiffe zu tun, das Beste ist, einfach drauflosfeuern, obwohl Ihr es kaum vermeiden könnt, daß einige Euch erreichen. Bewegt Euch, sobald Ihr das Basis-Schiff gefunden habt, nach rechts, um dem ersten Laserstrahl ausweichen zu können, bewegt Euch ganz nach links um dem nächsten zu entgehen, dann wieder nach rechts und der letzte befindet sich in der Mitte.

LEVEL 4

Dieser Level findet auf einer verwirrenden Reihe von Kampfplattformen statt. Ihr habt es hauptsächlich mit verschiedenen Raumschiffen und Laserstahlen zu tun, und die Umgebung macht Euch die Sache auch nicht leichter. Ihr müßt schon sehr sicher auf den Beinen sein und auch ein bißchen Glück haben, um unversehrt das Ende des Levels zu erreichen. Auto Aiming, Graviton-Bomben und Laser sind Eure effektivsten Waffen.
Feuert zuerst auf die Schiffe und holt Euch das Schild-Power-Up, wenn nötig. Bewegt Euch nach rechts, wenn die Plattform sich nähert, um der starken Laserkanone auszuweichen. Jetzt habt Ihr es mit einigen kleineren Geschossen auf einem Podium zu tun, außerdem einer weiteren Laser-Kanone in der Mitte. Am besten rückt Ihr auf dem Bildschirm hoch, um dem von hinten nahenden Feindesschiff zu entkommen. Umkreist das Schiff und ballert darauf, Ihr könnt, wenn Ihr es für nötig haltet, die Graviton-Bombe benutzen.
Vergeßt nicht, auch um die Säulen herum auf der Hut zu sein. Als nächstes müßt Ihr es mit einer zweiten Laser-Kanone und einer Flotte winziger Schiffe aufnehmen, die alle in der Mitte des Bildschirms angreifen. Vorsicht vor den explodierenden Schiffen, die 4 Kugeln hinterlassen, die Euch das Leben sehr unangenehm machen könnten.
Durch das Radio werdet Ihr gewarnt, Euch vor den Laserkanonen in acht zu nehmen...drückt sofort ganz nach rechts, wenn die Türme in der Ferne auftauchen, denn auf diese Weise entgeht Ihr den tödlichen Strahlen. Zieht Euch ganz zurück, wenn der Boden sich öffnet und feuert auf die nun auftauchende nächste Schiffsgruppe.
Als nächstes habt Ihr es wieder mit einer Laser-Kanone auf der anderen Seite des Cannyons zu tun. Haltet Euch auf der linken Seite auf, um den Energiestrahlen zu entgehen und begebt Euch dann nach unten und feuert auf jegliche Geschosse, die oben auftauchen. An dieser Stelle wird die Action immer schneller , Ihr habt es jetzt mit 5 Laserkanonen zu tun, zwei zu jeder Seite und eins in der Mitte: Bewegt Euch schnell nach links, dann wieder zurück in die Mitte. Richtet Eure Aufmerksamkeit auf die Waffen, die oben auf den Säulen auftauchen.
Und immer schneller wird das Spiel...bewegt Euch schnell auf den steigenden Plattformen auf und nieder. Die beste Route ist links, rechts um die Säule, dann ab durch den Cannyon in der Mitte.
Dieser Level ist beinahe geschafft: 3 weitere Laserkanonen und einige Schiffe sind zu besiegen und dann sammelt Ihr die letzten beiden Energie-Power-Ups ein.
Der Wächter ist ein Schiff mit verschiedenen Waffen, doch die Aufgabe, ihn zu besiegen wird dadurch schwieriger gemacht, daß die Umgebung sich so schnell bewegt, es ist sehr einfach, die verschiedenen Türme zu treffen.

Bewegt Euch schnell auf dem Screen umher, um den Kugeln auszuweichen und benutzt, sooft Ihr könnt, die Graviton-Bomben zu Eurer Verteidigung. Das erste Hindernis taucht links auf und der Kampf beginnt.

LEVEL 5

In diesem Level gibt es keine Power-Ups, aber Ihr müßt auch nicht oft angreifen. Unsere Tip: Wählt Auto Aiming, Phalanx und die Energiebombe. Bleibt in Bewegung, duckt Euch und haltet Euch außer Reichweite der herannahenden Schiffe. Bleibt in der Mitte und schießt ununterbrochen. Ihr befindet Euch jetzt im Hyperraum und kämpft gegen drei Euch schon bekannte Wächter: Der erste stammt aus Level 1, bekämpft ihn mit derselben





Methode wie zuvor und benutzt außerdem eine Energiebombe, wenn es schon aso aussieht, als ob er garantiert getroffen worden ist. Der zweite Wächter ist der Satellit aus Level 3; dann müßt Ihr es mit einigen Schiffen aufnehmen, die scheinbar ziellos auf dem Screen herumfliegen und plötzlich auf Euch zugeschossen kommen; bleibt in Bewegung und schießt.

Den eigentlichen Endwächter des



Levels in Gestalt eines riesigen lila Raumschiffs, trefft Ihr, wenn Euer Schiff aus dem Hyperraum kommt. Er attackiert Euch mit vier sich auf dem Bildschirm ausbreitenden Feuerbällen. Am besten beobachtet Ihr, in welche Richtung, das Raumschiff einschlägt, woraufhin Ihr Euch in die entgegengesetzte Richtung



begebt und den Versuch unternehmt, über oder unter den Feuerbällen herzufliegen. Nach ca. vier oder fünf Treffern erledigt die Energiebombe den Rest.

LEVEL 6

Ein weiterer Asteroiden-Level, in dem Ihr wieder Auto Aiming, Phalanx und die Graviton-Bomben benutzt und der im allgemeinen so funktioniert wie der letzte, außer daß die Anzahl der Raumschiffe und der schnell fliegenden Asteroiden zugenommen hat. Außerdem müßt Ihr den größeren Asteroiden ausweichen, die seitwärts auf Euch zukommen und versuchen, den explodierenden Felsen aus dem Weg zu gehen.

Ihr nähert Euch jetzt den feindlichen Zerstörern und es wird schwieriger, den Laserstrahlen auszuweichen. Wenn Ihr also ein geöffnetes Bullauge entdeckt, macht, daß Ihr



weggkommt – schnell! Passiert Ihr den ersten Laserstrahl, holt Euch den ein Power-Up, um temporäre Unbesiegbarkeit zu erlangen.

In den folgenden Abschnitten geht es nur darum, Raumschiffen und Asteroiden auszuweichen und auf sie zu schießen, bis Ihr den feindlichen Todesstern erreicht, wo Ihr weiteren Laserstrahlen, Asteroiden ausweichen müßt. Ihr wißt, das das Ende des Levels naht, wenn der Planet Mars in Sicht kommt.

Der feindliche Wächter wird von zwei wirbelnden Raumschiffen bewacht. Begebt Euch nahe heran und benutzt die Graviton-Bombe gegen den Gegner.

LEVEL 7

Wählt Auto Aiming für beide Laser und als Spezialwaffen die Energiebombe. Dieser Level ist recht schwierig, denn Ihr werdet von zahllosen Raumschiffen belästigt, während Ihr Euch in einer verwirrend gestalteten Raumstation zurechtfinden müßt. Kümmert Euch ums erste Raumschiff und seht Euch vor den aus der Wand herausragenden Teile



vor. Begebt Euch sodann oben auf den Bildschirm und wartet auf drei attackierende Raumschiffe hinter Euch – mit Auto Aiming stellen sie kein Problem dar.

Ihr werdet von einem Wächter angegriffen, wennn Ihr Euch erst nach links und dann scharf nach rechts begebt. Ballert auf das Raumschiff und weicht ihm aus, wenn es ver-



sucht, Euch zu zerquetschen. Meidet die Kugeln und achtet darauf, nicht die Wände zu berühren.

Ihr befindet Euch jetzt in einem Abschnitt von Tron, mit großen schwarzen Vierecken auf dem Boden und einem bedrohlichen Raumschiff darunter. Zuerst einmal kommen vier Blöcke auf Euch niedergesaust. Drückt hoch und sie werden Euch verpassen. Sammelt als nächstes die drei Power-Ups mit dem Doppelenergiefeld ein; das mysteriöse Raumschiff beginnt nun, mit Energiekugeln auf Euch zu schießen. Wartet solange Ihr könnt und macht Euch dann aus dem Staub!! Auf diese Weise verpaßt Ihr alle Missile-Raketen.

Ihr fliegt nun in die nächste Passage und habt es mit drei Raumschiffen, danach einer Laserrakete zu tun.

Schnappt Euch den Doppel-Energie-Power-Up und die Bonuspunkte, begebt Euch in die Bildschirmmitte und ballert auf das mittlere Raumschiff. Umkreist das Schiff und benutzt Eure Energiebomben und jede andere Euch zur Verfügung stehende Waffe, um es zu besiegen, dann habt Ihr eine gute Chance, durch die kleine Lücke vorne zu entkommen. Haltet Euch im nächsten Abschnitt unten auf dem Bildschirm auf und ballert auf die Multienergiestrahlen, die Euren Fortschritt blockieren.

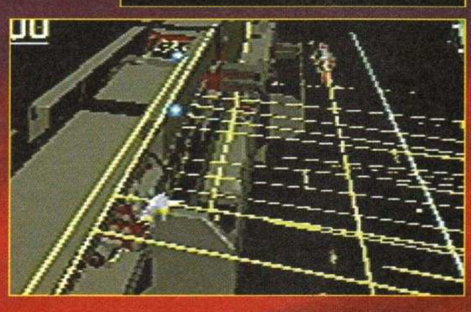
Der Endwächter ist ein enormer Computerkomplex. Haltet Euch in der Bildschirmmitte auf und schießt auf die Kampfflugzeuge und benutzt die Graviton-Bomben gegen den Endwächter – nach ca. vier Treffern habt Ihr ihn geschafft.

LEVEL 8

In diesem Level müßt Ihr genauestens planen, wo Ihr Euch plaziert. Wählt Auto Aiming und Energiebomben. Haltet Euch in Screenmitte auf und schießt auf die von oben kommenden Kampfformationen, achtet aber auf die drei gelben Kampfflugzeuge, die von der Seite auf Euch ballern.

Haltet Euch dann zur Seite hin auf. Hinter Euch erscheinen vier rotgelbe Raumschiffe. Bewegt Euch auf dem Bildschirm umher und benutzt Auto





Aiming. Jedes Schiff schießt dreimal auf Euch. Schnappt Euch den Power-Up, geht dem nächsten Zwischenwächter aus dem Weg und schon steht Ihr dem Endgegner gegenüber, nachdem dieser seinen Vorgänger in die Luft gejagt hat. Dieser Wächter sieht dem aus dem 5. Level verdächtig ähnlich und auch genauso einfach zu besiegen.

LEVEL 9

Ihr befindet Euch auf dem Mond. Dieser Level hat es in sich und zwar deshalb, weil einige der explodierenden Schiffe einen Halbkreis an Kugeln ausspeiht. Hört sich nicht besonders gefährlich an, was? Ist es aber, wenn Ihr fünf auf einmal trefft! Die



Feuerballkämpfer tun das Ihre, um Euch am Ende des Levels mit einem beträchtlichen Energieverlust dastehen zu lassen.
Wählt Auto Aiming oder Phalanxtorpedos und Spezialwaffen oder die Energiebomben. Nach einigen Raumschiffen trefft Ihr auf den Zwischenwächter, der massenweise Kugeln und einen hitzebeständigen Plasmastrahl auf Euch feuert. Bleibt unten auf dem Screen und schnellt in der letzten Minute zur Seite.
Des weiteren habt Ihr es in diesem Level mit einem Raketenabschießenden Schiff zu tun. Ihr habt keine Power–Ups zur Verfügung und schießt am besten auf alles außer den Raketen. Benutzt die Energie- oder Graviton-Bombe gegen den Endwächter und schaltet am Schluß Auto Aiming ein.

LEVEL 10

Nach den ersten Schiffen in diesem Erdlevel erhaltet Ihr vier Power–Ups, ein Option-Up und Energie, was Euch als Warnung dienen sollte, daß Level 10 kein Kinderspiel sein wird. Fliegt auf dem Bildschirm umher, um die hiesigen Raumschiffe nach oben zu führen, begebt Euch dann unter sie und feuert. Ansonsten ist dieser Level nicht besonders originell und benutzt Wächter aus den Leveln 2, 6 und 9. Das einzige Problem in diesem Level ist die Tatsache, daß es keine Power–Ups gibt, was bedeutet, daß Eure Energie langsam aber sicher abnimmt.





Wenn Ihr es aber erstmal bis hierher geschafft habt, erhaltet Ihr ein Doppel-Energie-Power-Up und eine Lenkbombe. Ihr gelangt in den Weltraum und steht dem Endwächter gegenüber, auf den Ihr schnell ballern müßt.

LEVEL 11

In Level 11 sind die besten Waffen gerade gut genug, Auto Aiming und Lenkbomben sind angesagt! Als erstes trefft Ihr in den Metallröhren auf zwei feuernde Raumschiffe, denen Ihr es natürlich mit gleicher Münze heimzahlt; als nächstes rotieren weitere rotgelbe Raumschiffe um Euch herum, die Ihr auf die gleiche Weise zerstören müßt.



Der Zwischengegner bearbeitet Euch mit zwei Lasern und rotierenden Kugeln. Haltet Euch am besten unten links auf!
Mehr Tanker tauchen auf und sind von Euch zu zerstören. Im folgenden Abschnitt befindet Ihr Euch in einem merkwürdigen Cyberraum, wo Ihr dreieckige Raumschiffe und Blöcke



zerstören müßt. Drückt zuerst LINKS, um den ersten zu zerstören, dann RECHTS, LINKS, RECHTS, holt Euch die Power–Ups, LINKS, RECHTS und wieder LINKS und begebt Euch in die letzte Röhre, wo ein Power–Up einzusammeln ist. In der nächsten Röhre werdet Ihr von Lasern angegriffen, haltet Euch auf der rechten Seite des Bildschirms auf.
Ihr befindet Euch nun im Computerkomplex, wo Ihr endlich auf einen Zwischengegner trefft, der – welch' ein Überraschung – derselbe wie der aus Level 1 ist, er hat nur mehr Kugeln zur Verfügung. Benutzt die Energie– oder Lenkbomben gegen ihn!). Der Endgegner ist der Computer höchstpersönlich. Begebt Euch einfach nach links, um den vier kraftvollen Energiestrahlen auszuweichen; keine Angst...die Türen können Euch keinen Schaden zufügen. Der Computer explodiert letztendlich!



LEVEL 12

Juhu – beinahe geschafft! Die letzte Herausforderung besteht aus einer Kampfplattform mit drei riesigen Plasmageschossen und Ihr allein könnt sie aufhalten! Wählt Auto Aiming und die Energiebomben, begebt Euch in die Mitte, sobald Euch die ersten Strahlen passiert haben, ballert dann mit voller Kraft in die mittlere Öffnung, fliegt dann nach links und duckt Euch nach rechts, um dem unteren Laserstrahl



auszuweichen. Wiederholt diesen Vorgang, bis Ihr Euch wieder in der Mitte befindet.
Der Wächter feuert nun mit kleinen roten Bällen und andere Geschossen auf Euch, die Euch aber nicht weiter beängstigen sollten. Das Raumschiff dreht sich nun um und Ihr solltet aufpassen, aus der Reichweite der mittleren feuernden Geschosses zu kommen. Dann werdet Ihr erneut von Lasern und stacheligen Bällen attackiert. Ballert auf den Rumpf des Raumschiffes, das jetzt in Sicht kommt und tut das sehr schnell, sonst verwandelt sich der vordere Teil des Raumschiffes in einem riesigen Strahl und zerstört Euch auf der Stelle.
GAME OVER!



RUMÄNIEN



Euer Abenteuer beginnt in Rumänien – Dracula wohnt dort in seinem Spukschloß, und Ihr werdet Euch vor Fledermäusen, Wölfen, Vampiren und sonstigen blutrünstigen Geschöpfen kaum zu retten wissen...

Schlagt auf diese Fackeln und holt Euch ein Bonus - entweder Extrapunkte oder Spezialwaffen!

Level 1-2

Dieser Level ist nicht allzu schwierig: Ihr müßt Euch nur von links nach rechts bewegen und den Zombies, die die Flure von Castelevania entlangwandern, den Garaus machen.
Diese Zombies sind nicht gerade ein Ausbund an Hübschheit, sie haben wahrscheinlich zu lange Sonic 3 gespielt, denn sie sehen ganz ausgelaugt aus.

Diese wackelige Treppe ist quasi Eure einzige Möglichkeit, den Zombies aus dem Weg zu gehen.

Hier kommen die Skelette direkt aus dem Boden gewachsen. Sammelt die Power-Ups hinter den Kerzen ein.

Ihr taucht aus dem Piranha-Becken auf. Am Ende dieses Abschnitts werdet Ihr einem Wächter begegnen und unterwegs einer Menge Zombies, doch solange Ihr Euch stetig nach rechts begebt, sollte Euch nicht Unangenehmes zustoßen. Glaube ich jedenfalls...

Level 1-5

Lange haben Mega-Drive-Besitzer auf die Veröffentlichung dieses vormaligen Nintendo-Superhits auf ihrem System gewartet!
Castlevania ist ein gelungenes Spiel, mit einigen wirklich verrückten Spezialeffekten, die Ihr nur auskosten könnt, wenn Ihr das Spiel ganz durchspielt - also los geht's!



Weiter geht's; schlagt nur so auf diese Fackeln und greift Euch die herrlichen Boni. Leichter geht's nicht!

Geht diesen Flur entlang und durchbrecht die Wand auf der anderen Seite, um an das Bonus zu kommen.

Mit diesen Kerzen lassen sich die Monster oft gut schlagen; es ist eine gute Idee, Euch Eure Waffen für die Endgegner aufzuheben.

Level 1-3

In diesem Abschnitt findet Ihr Euch unter der Behausung Draculas wieder, wo Ihr es mit den Verbündeten des Vampirs, den Piranha-Männern, zu tun habt, die es ganz schön in sich haben... Mit zwei Treffern könnt Ihr sie erledigen.

Level 1-4

Seht Euch vor, wenn Ihr über diese Plattformen springt! Wenn Ihr in den unterirdischen Fluß fallt, ist es aus mit Euch. Vergeßt nicht die sich in den Kerzen befindlichen Power-Ups.

Springt hier zur Kerze hoch und drückt den FEUER-Knopf, um sie zu zerstören. Als nächstes rennt Ihr geradewegs ins Power-Up. So einfach ist das!

HÖLLENHUND

Stellt Euch ganz links von diesem Höllenhund auf und zerstört ihn mit einer Spezialwaffe. Habt Ihr keine Waffe zur Hand, müßt Ihr Eure Schläge seinem Heulen zeitlich angleichen und Euch dann in Sicherheit begeben.

Jetzt wird's spannend – oder ist das nur Wunschdenken meinerseits?! Wo bleiben eigentlich diese Vampire, langsam wird es doch Zeit, daß sie in Erscheinung treten, finde ich!!

Diese Gerippe springen hier nur so um die Wette, was es einigermaßen schwierig für Euch macht, sie zu treffen. Am besten prägt Ihr Euch die Taktiken der Knochengerüste ein, bevor Ihr angreift.

Level 1-6

In diesem Abschnitt lassen Euch die Höllenkreaturen einfach keine Ruhe, außerdem müßt Ihr einige wirklich fiese Sprünge bewältigen. Arbeitet Euch von unten links nach oben rechts auf dem Bildschirm durch. Viel Glück!

Ein gewitztes Skelett schwingt hier einen furcherregenden Morgenstern, peitscht ihn ihm aus der häßlichen Hand, wenn es eine Pause einlegt.

Level 1-7

Dieses gefährlich aussehende stachelige Rad wird Euch keinen Schaden zufügen, die rotierende stachelige Plattform allerdings schon!

Level 1-

In diesem Level habt Ihr meh Skelette zu töten, mehr Kerzen zu ze stören und mehr Plattformen z bewandern, als Euch guttut. Ihr müß außerdem ein Pendel überspringe und es mit einem keulenschwinger den Skelett aufnehemen; abgesehe davon gibt es kaum was zu tun...

Kommt bloß nicht auf den Gedanken, auf diesem Rückenknochen Halt zu machen...die Knochen geben bei der kleinsten Berührung nach, bleibt in Bewegung.

Level 1-9

Dieser Level findet außerhalb des Schlosses statt und Ihr müßt ein enormes Skelett hinaufklettern, bevor Ihr ihn beenden könnt.

Jer schneller Ihr Euch durch diesen Abschnitt bewegt, desto mehr Energie habt Ihr für den Wächter übrig.

Level 1-11

Hier geht's Euch an den Kragen, wenn Ihr nicht aufpaßt... Der Wächter reibt sich schon die Hände; er kann es gar nicht abwarten, seine Zähne in Eure zarten Hals zu sinken...igitt!!

Habt Ihr keine Spezialwaffe zur Verfügung, werft einen Blick auf die Kerzen. Wenn ein Gegner mit einer Axt konfrontiert wird, überlegt er es sich vielleicht noch einmal.



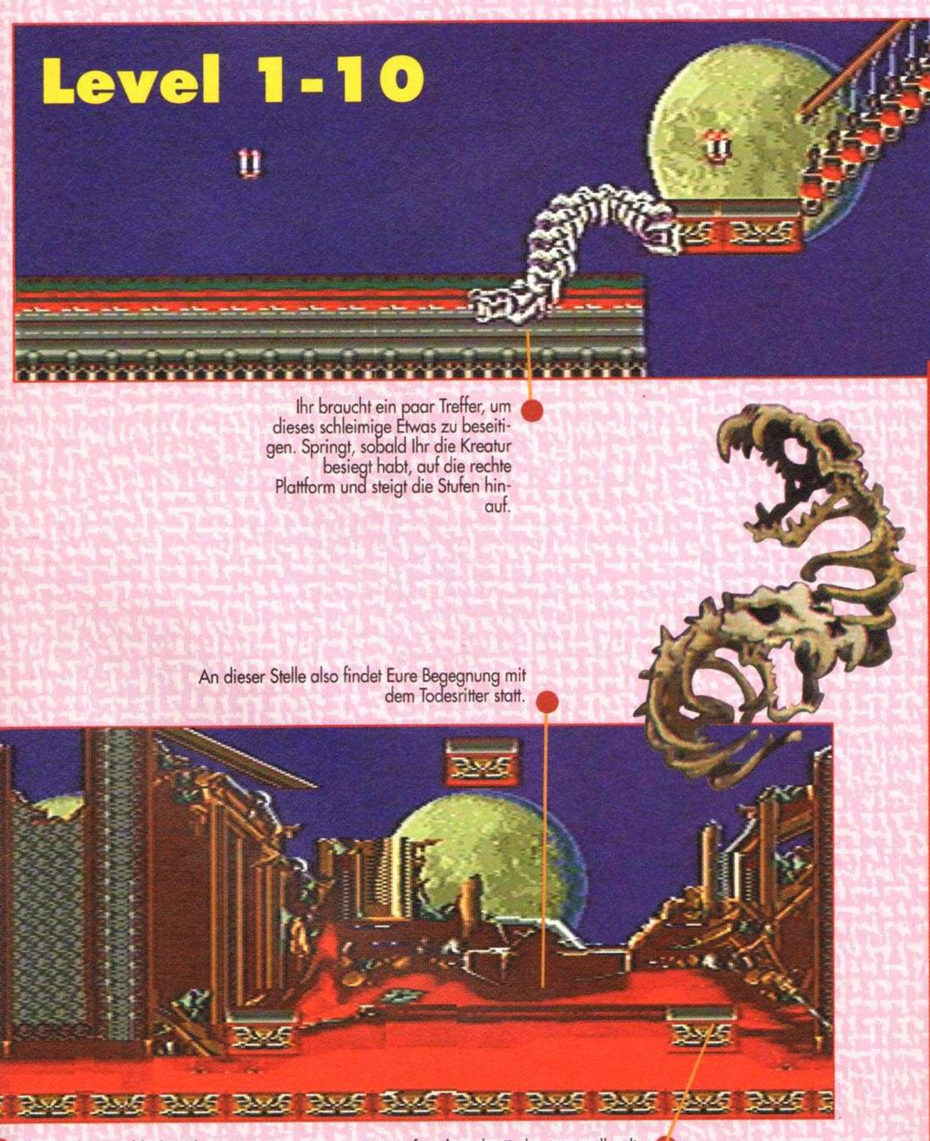
Geht bloß diesen Skelettbanden aus dem Weg!! Am besten begebt nach Ihr Euch unterhalb der Plattform, um ihnen zu entgehen.

Wenn dieses Pendel auf Euch zuschwingt, überspringt es einfach. Es kommt ganz auf Euer Timing an. Wenn Ihr es richtig macht, habt Ihr sogar die Gelegenheit, das lästige Skelett, das Euch jagt, zu erledigen.

Der Endwächter des Levels schwingt eine riesige Keule nach Euch. Wartet, bis die Keule sich am weitesten unten befindet und schlagt ein paarmal auf ihn ein.

Level 1-10

Dies ist der Eingang zu Draculas Allerheiligstem. Kerzen und Power-Ups kommen in Mengen vor, die Schlange müßt Ihr einmal besiegen. Wenn Ihr das geschafft habt, stellt dieser kurze Level keine weiteren Probleme.



Ihr braucht ein paar Treffer, um dieses schleimige Etwas zu beseitigen. Springt, sobald Ihr die Kreatur besiegt habt, auf die rechte Plattform und steigt die Stufen hinauf.

An dieser Stelle also findet Eure Begegnung mit dem Todesritter statt.

Es wäre keine schlechte Idee, einge dieser Untoten zu überspringen, wenn sich die Chance Euch bietet.

Das Auftauchen des Todesritters sollte die Vernünftigen unter Euch dazu veranlaßen, ganz flott hinter diesen Plattformen in Deckung zu gehen. Es ist nicht sehr klug, ohne Sinn und Verstand anzugreifen, oder?

TODESRITTER

Auf diese Weise geht Ihr gegen den Todesritter vor: Stellt Euch vor ihm auf, feuert auf ihn, wenn er über Euch springt, dreht Euch um und feuert weiter. Ihr könnt Euch aber auch aus einiger Entfernung verteidigen, indem Ihr Eure Spezialwaffe gegen ihn benutzt. Achtet immer auf seine Sprungfähigkeit. Ihr peitscht also auf ihn ein und seht zu, wie Körperteile von ihm abfallen...am Ende ist nur noch der Rumpf übrig.



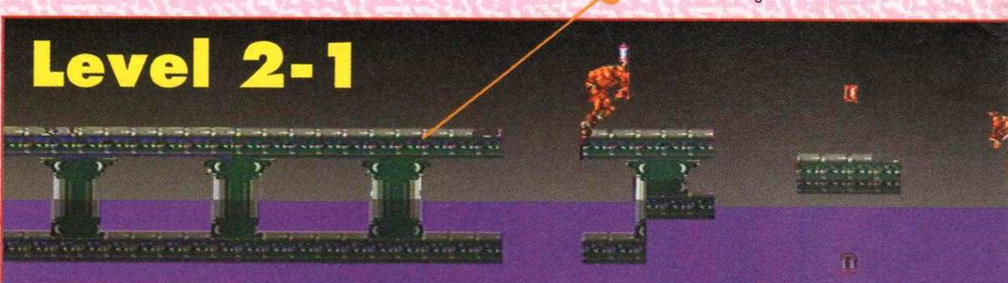


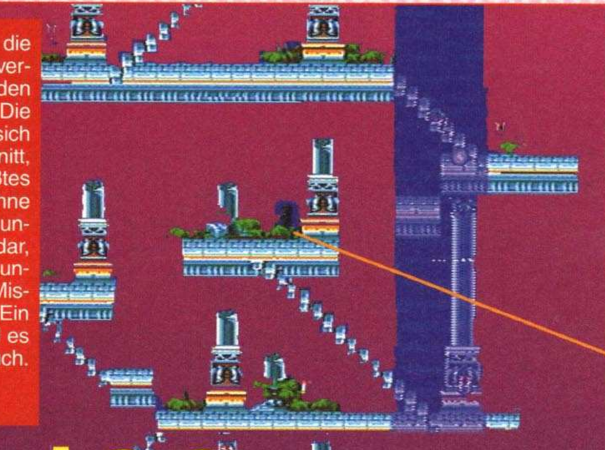


GRIECHENLAND

Dies ist der erste Teil, in dem der Minotaurus vorkommt. Diese Kreatur ist halb Stier, halb Mann, weshalb er ziemlich langsam ist. Bearbeitet ihn aus sicherer Entfernung mit Eurer Peitsche.

Level 2-1

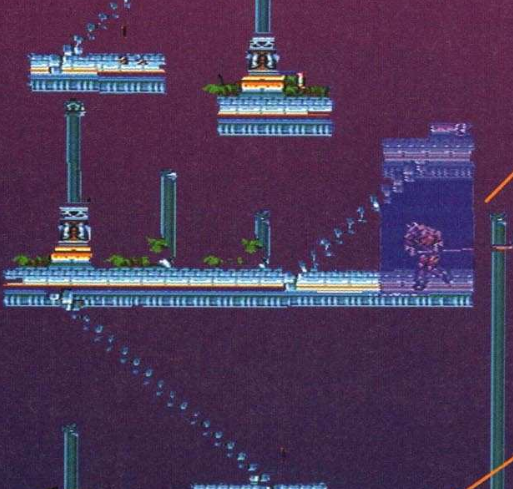




Draculas Piranha-Männer treten hier wieder in Erscheinung. Tötet sie bevor sie Zeit haben, ihre enormen Zungen zu entrollen und Euch damit zu Tode zu schlagen.

Klettert durch die Stadt hoch und versucht, der steigenden Flut zu entgehen. Die Gefahren häufen sich in diesem Abschnitt, doch Eure größtes Problem stellt ohne Zweifel der recht unöfliche Minotaurus dar, der sein Bestes unternimmt, Eure Mission zu behindern. Ein Fall ins Wasser und es ist aus mit Euch. Plätscher...gluck...

Level 2-2



Dieser Stiermensch hat es wirklich auf Euch abgesehen. Er beginnt, Euch zu schlagen, bevor Ihr noch die Treppe erklommen habt. Beeilt Euch und wartet, bis der Mino sich in der Luft befindet, bevor Ihr hochspringt und ihn attackiert. Beeilt Euch...das Wasser steigt ständig!

Es ist ein gute Idee, diesen Minotaurus ganz einfach zu passieren – das spart auch eine Menge Zeit.

Bleibt außer Reichweite des Wassers. Es ist dunkel und stinkt bestimmt, vermeidet unter allen Umständen, hineinzufallen.

Level 2-3

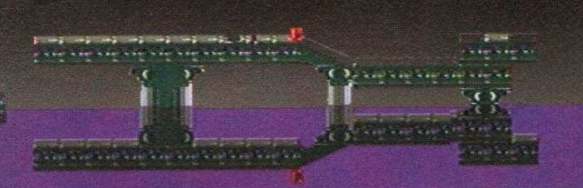
Um diesen Störenfried zu zerstören, müßt Ihr hochspringen und ihn diagonalerweise schlagen. Sobald das erledigt ist, verschwindet er und taucht auf der anderen Seite des Bildschirms wieder auf. Dreht Euch um und schlagt ihn erneut...und so weiter und so weiter bis einer von Euch umfällt. Die steigende Flut macht die Sache natürlich auch nicht einfacher.

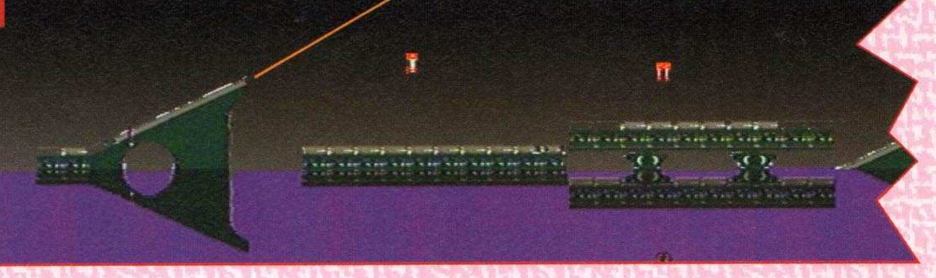




Im zweiten Teil des Spiels besucht Ihr Griechenland; Land der Mythen, Tempel, Orakel und Esel. Achtet auf Minotauren und Harpyien.

Es mag zwar so aussehen, als ob Ihr einfach über den Rand dieser Plattform spazieren könntet, aber der Schein trügt. Ihr benötigt einen Sprung, um die nächste Plattform zu erreichen.





Level 2-4

In diesem Abschnitt habt Ihr nicht allzuviel zu befürchten, nur zwei Vögel ganz rechts und ein wahnsinniger Zauberer könnten Euch das Leben schwerer machen.

Hier müßt Ihr einigen lästigen Krähen den Garaus machen, die auf Euch herabstoßen. Gebt ihnen was auf die Schnäbel!

RITTER, RITTER!

Zwei Ritter machen Euch hier zu schaffen, und sie sind am besten zu besiegen, indem Ihr Euch neben den ersten stellt und einfach drauflosschlagt (oberes Bild). Den zweiten bearbeitet Ihr mit einer Spezialwaffe – aus sicherer Entfernung...und nach nur zehn Treffern habt Ihr ihn erledigt. Es dauert zwar, aber es funktioniert!

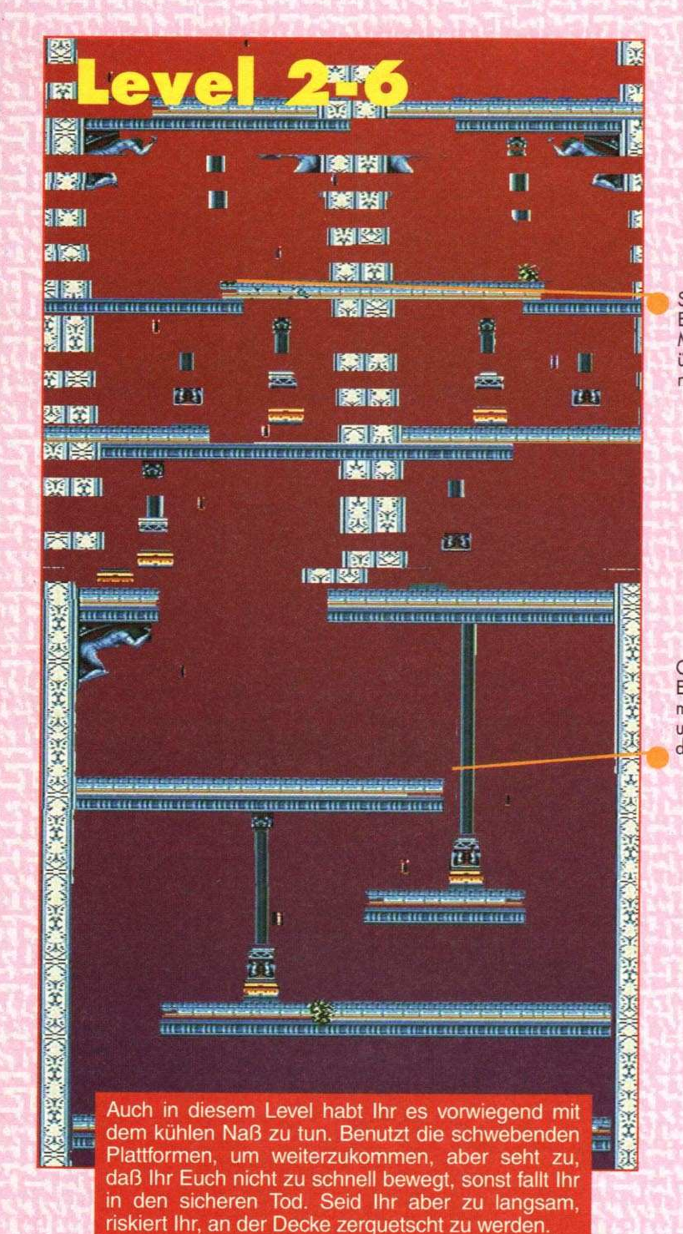


Drückt diagonal nach unten, um die Stufen hinunterzusteigen.

Habt Ihr die beiden Ritter erledigt, geht nach rechts und steigt die Treppe hinunter. Wohin Ihr kommt, erfahrt Ihr auf der nächsten Seite.



Level 2-6

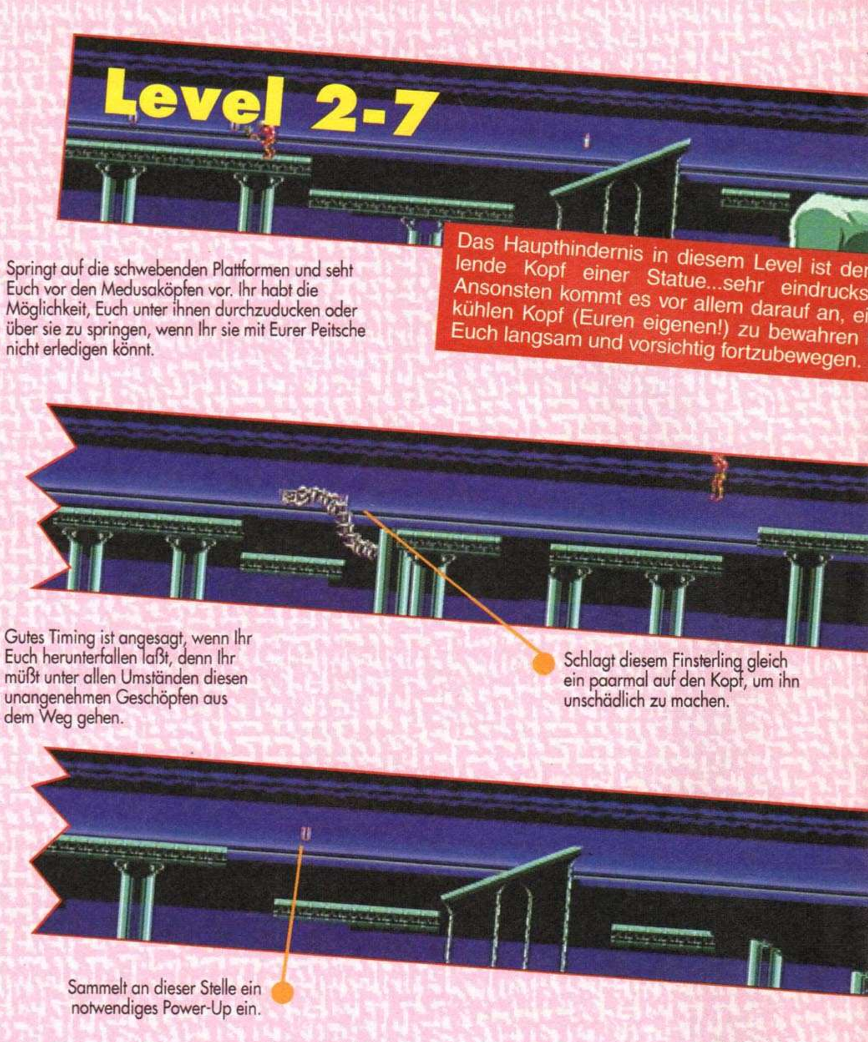


Springt auf die schwebenden Plattformen und seht Euch vor den Medusaköpfen vor. Ihr habt die Möglichkeit, Euch unter ihnen durchzuducken oder über sie zu springen, wenn Ihr sie mit Eurer Peitsche nicht erledigen könnt.

Gutes Timing ist angesagt, wenn Ihr Euch herunterfallen laßt, denn Ihr müßt unter allen Umständen diesen unangenehmen Geschöpfen aus dem Weg gehen.

Auch in diesem Level habt Ihr es vorwiegend mit dem kühlen Naß zu tun. Benutzt die schwebenden Plattformen, um weiterzukommen, aber seht zu, daß Ihr Euch nicht zu schnell bewegt, sonst fallt Ihr in den sicheren Tod. Seid Ihr aber zu langsam, riskiert Ihr, an der Decke zerquetscht zu werden.

Level 2-7



Das Haupthindernis in diesem Level ist der lende Kopf einer Statue...sehr eindrucks Ansonsten kommt es vor allem darauf an, ei kühlen Kopf (Euren eigenen!) zu bewahren Euch langsam und vorsichtig fortzubewegen.

Schlagt diesem Finsterling gleich ein paarmal auf den Kopf, um ihn unschädlich zu machen.

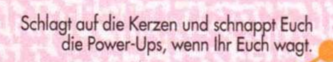
Sammelt an dieser Stelle ein notwendiges Power-Up ein.

GOLEM



Stellt Euch vor das Monster, springt hoch und schlagt auf seinen Körper, dann auf seinen Brustkasten und zu guter Letzt auf seinen Kopf. Achtet auf seinen Energiebalken und seht Euch vor seinen Fäusten vor!

Den stürzenden Felsen könnt Ihr ausweichen, indem Ihr Euch nach links oder rechts bewegt. Dieser Wächter kann einem schon beinahe leid tun: Wenn sein Ende naht, kratzt er sich mit schmerzverzerrtem Gesicht am Kopf, sehr menschenähnlich.



Schlagt auf die Kerzen und schnappt Euch die Power-Ups, wenn Ihr Euch wagt.

Level 2-8



Gebt diesen beiden Bösewichtern erst gar keine Chance, greift sie sofort an.

Die vielen Kerzen in diesem Abschnitt können natürlich nur eines bedeuten: Massenweise Power-Ups. Von Dracula ist immer noch nichts zu sehen, haltet aber die Augen offen - er kann jetzt jederzeit auftauchen. Ansonsten heißt es: Kerzen schlagen und Minotauren bekämpfen.



ITALIEN

Italien! Reich der Sonne, Spaghetti und Kunst. Dieser Level beginnt vor dem Schiefen Turm von Pisa und leitet Euch auf Eurer Mission, gegen Legionen fieser Feinde zu kämpfen.

...agt der Staue auf den Nacken und ihr Kopf ...n. Wandert ganz herzlos über ihren Rumpf und geht weiter!





Achtet auf die Harpyien, die hier auf Euch herabstoßen. Am besten rennt Ihr, was das Zeug hält!



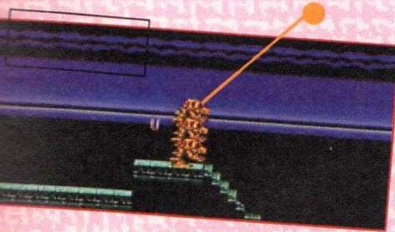


Level 3-1

...iese dämonischen Hundeköpfe stehen zwi...n Euch und dem Ende des Abschnitts. Wenn ...ine Spezialwaffe zur Hand habt, stellt Euch ...die untere Plattform und feuert. Duckt Euch, wenn das Biest zurückballert!

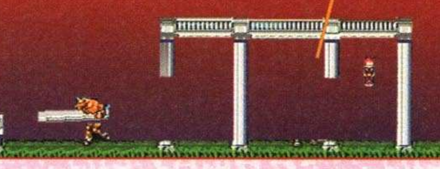
Dieser Minotaurus hat es auf Euren Kopf abgesehen. Haltet genügend Abstand und schlagt zu.

Hinter dieser Kerze verbirgt sich ein Power-Up!. Einsammeln!

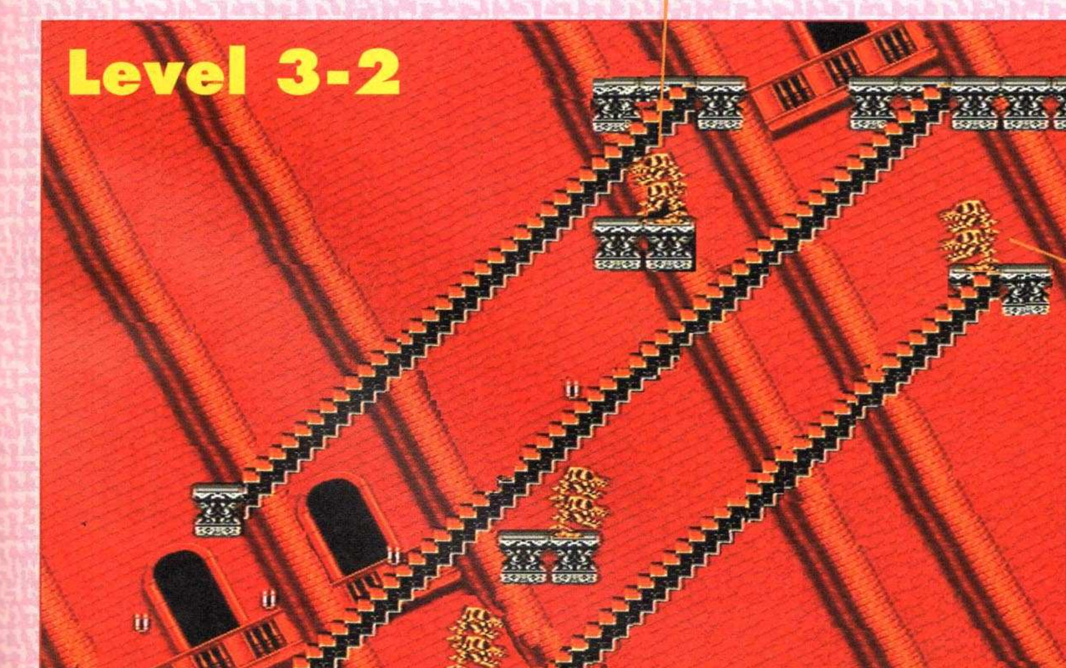








Lauft hier entlang, um den Level zu beenden.

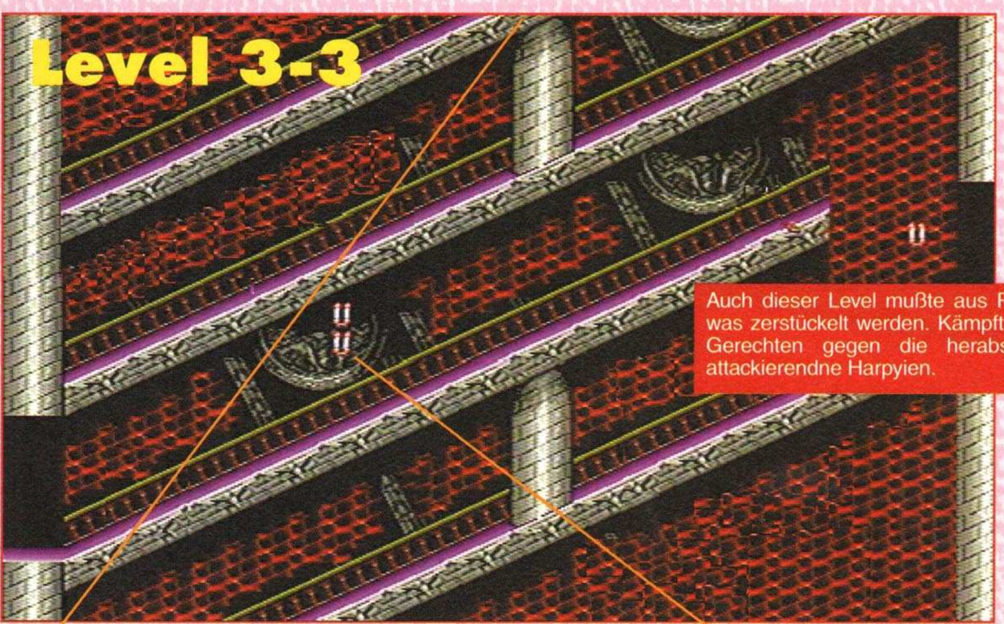


Level 3-2

Geht hierher, bevor Ihr den Abschnitt beendet.

Tötet diese Hundeköpfe bevor Ihr sie passiert.

Ja, ja, ich weiß, dies ist nur ein kleiner Ausschnitt dieses riesigen Levels, aber er demonstriert recht akurat, wie der gesamte Level aussieht .



AUF EINEN BLICK

NAME: Castlevania
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: n/a
LEVEL: 8
HERAUSFORDERUNG: schwer

Auch dieser Level mußte aus Platzgründen etwas zerstückelt werden. Kämpft den Kampf der Gerechten gegen die herabstoßenden und attackierendne Harpyien.

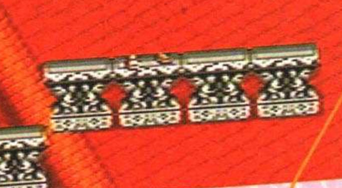
Kleiner Tip: Springt einige Plattformen hoch bis Ihr einen Vorsprung seht, der nach rechts führt. Geht durch und Ihr könnt den Abschnitt überspringen.

Ihr wißt ja, was sich hinter den Kerzen versteckt!

Dieser Level mutet recht merkwürdig an: Was diese ägyptischen Mumien im Schiefen Turm von Pisa zu suchen haben, ist mir ein Rätsel. Verbringen sie ihren Urlaub dort, oder was?? Wie auch immer, Eure Peitsche kommt Euch hier gegen die fallenden Tropfen sehr gelegen.

Level 3-5





Schwingt Euch mit Hilfe Eurer Peitsche über Lücken wie diese.

UNSERE HELDEN



Bleibt auf den Plattformen und bewegt euch vorsichtig voran. Das ist schwieriger als es zuerst scheint.



Dieser Level hat es wirklich in sich! Hier beginnt Euer legendärer Aufstieg auf den Turm! Seht Euch immer vor den Medusaköpfen vor.

Sammelt die Kersen-Power-Ups und tötet die Medusa-Köpfe.

Level 3-4

Hier angekommen, steigt Ihr die Treppe hinauf und verlaßt den Level.

Wenn diese Fledermaus herangeflogen kommt, heißt es, erst denken und dann schießen... (Kapiert?!) Seid immer auf der Hut!!

Die Mumien sind wieder da und sie sind noch gemeiner. Geht gegen sie vor, wie beim vorigen Mumien-Level, laßt sie auf Euch zukommen und gebt ihnen Saures, aber vermeidet unnötige Konfrontationen.

Versucht, immer in der Mitte zu bleiben, wenn Ihr die Plattformen hinaufspringt.

Nehmt Euch vor den herabstoßenden Harpyien in acht. Wenn sie Euch erwischen, seid Ihr erledigt!

Level 3-7

Mysteriöserweise findet Ihr Euch in diesem Abschnitt außerhalb des Turms wieder. Gelangt wieder hinein, indem Ihr auf diese Plattformen springt. Schafft Ihr das? Achtet unterwegs auf die Harpyien, die Euch von den Plattformen stoßen wollen. Zeigt ihnen mit Eurer Peitsche, wer Herr (oder Dame) des Spiels ist und weiter geht's!

FORTSETZUNG FOLGT.





MICROCOSM

Lange, lange hat Psygnosis an Microcosm gewerkelt und nun können Mega-CD-Besitzer es endlich auskosten. Saust als Mini-Physiker mit Hilfe eines Super-Hi-Tech-U-Bootes durch Nasenloch und Ohrmuschel von Präsident Kirby und versucht, zu verhindern, daß ein tödliches Serum in das Gehirn des Präsidenten eindringt. Kämpft Euch durch 12 heißblütige Level und tut alles, was in Eurer Macht steht, um Axioms tödlichen Einfluß unschädlich zu machen. Microcosm ist ein typisches CD-Spiel, insofern, als daß es beeindruckende Grafiken, aber einen nicht besonders aufregenden Spielablauf aufweist...im großen und ganzen ist die Herausforderung jedoch recht annehmbar. Begebt Euch mit den PROS auf die ungewöhnliche Reise durch den menschlichen Körper.



PASSWORT:

Zu Spielbeginn jagt Ihr die Schädelader hinunter hinter dem Serum her, das in Kirbys Körper gespritzt worden ist. Die Schiffe, die Euch entgegenkommen, stellen zuerst einmal keine echte Bedrohung dar, denn sie feuern entweder gar nicht oder nur so, daß man ihrer Attacke leicht ausweichen kann. Gleich zu Anfang nähern sich Euch eine ganze Reihe von Schiffen, die Euch aber nicht angreifen...Haltet Euch in der unteren Mitte des Bildschirms auf und haltet den Abzug gedrückt. Es besteht übrigens kaum die Gefahr, daß Euch die Munition ausgeht...

Um an die Power-Ups zu gelangen, müßt Ihr die Schiffe zerstören. Das erste erscheint auf dem rotierenden Boot, das ab und zu auf dem Bildschirm auftaucht, wenn Ihr Euch der Abzweigung im Tunnel nähert. Feuert auf die beiden Feinsteuerraketen und Ihr erhaltet ein Doppelgeschoß. Auch die anderen Power-Up-Schiffe enthalten Doppelgeschosse und Ihr habt die Möglichkeit, Euch ein Waffenlager aufzubauen, um in den ernsten Situationen des Levels gut "in Schuß"



zu sein. Die erste bedrohliche Situation ergibt sich, wenn die stacheligen lila Meteoren ihre Bomben auf Euch abwerfen. Ihr habt zwei Möglichkeiten: Entweder gebraucht Ihr eine



Lenkbombe

oder - empfehlenswerter - Ihr fliegt im Uhrzeigersinn am Rande des Bildschirms entlang und könnt auf diese Weise den Bomben ganz ausweichen. Als nächstes werdet Ihr hinterrücks von einer ganzen Armada angegriffen, die direkt nach den drei grünen haifischartigen Fahrzeugen auftaucht, die den Bildschirm hochfliegen.
Bleibt auf dem Bildschirm unten links, bis alle sechse sich haben blicken lassen, dann könnt Ihr ganz gemütlich drauflosballern. Falls Ihr den Fahrzeugen im Wege steht, könntet Ihr eine Menge Energie verlieren und darüberhinaus Euer Gefährt gefährden...
Jetzt müßt Ihr nur noch nach den Asteroidenfeldern Ausschau halten - das erste besteht aus einer Reihe stacheliger Hindernisse. Um ihnen auszuweichen, müßt Ihr Euch zur oberen Mitte des Bildschirms begeben und Euch langsam zur rechten Ecke hinarbeiten - auf diese Weise tragt Ihr keine Verletzungen davon. Danach werdet Ihr von kleineren sich schneller bewegenden Felsbrocken behindert, die Ihr am besten vermeidet, indem Ihr Euch unten rechts auf dem Bildschirm aufhaltet. Abgesehen von diesen kleinen Störungen, müßt Ihr Euch vor allem um die Schiffe kümmern, die Ihr nur mit einer beträchtlichen Anzahl von Treffern erledigen könnt und die Euch mit mehr Munition versorgen. Haltet nach dem riesigen blauen Schiff Ausschau, das kurz vor Ende des Levels auftaucht und Euch mit mehr Doppelgeschossen versorgt. Wenn Ihr nicht mehr viel Energie übrig habt, fliegt in Kreisen oder Achten, um dem herannahenden Feind auszuweichen; habt Ihr jedoch noch reichlich Energie zur Verfügung, ballert ganz einfach auf alles, was sich rührt. Eure beste Taktik in diesem Abschnitt ist, ständig auf dem Bildschirm in Bewegung zu bleiben und auf alles und jeden zu feuern.



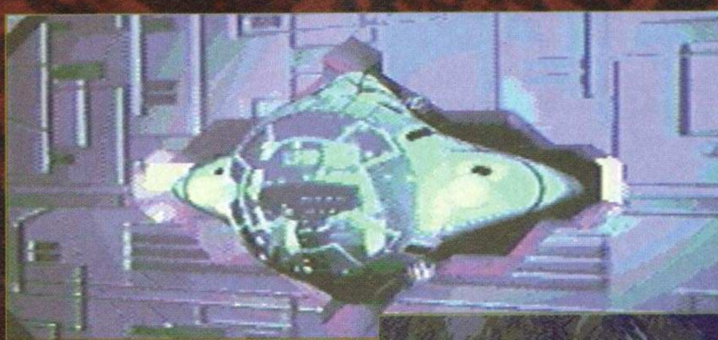
PASSWORT:

TORUS

Der Torus ist der erste große Motz, mit dem Ihr Euch auseinanderzusetzen habt. Ein metallisches Feld ist entlang des sich in seiner Mitte befindlichen Balken positioniert - an dieser Stelle ist der Boss am verwundbarsten. Folgt der Bewegung dieses Feldes und tut, was zu tun ist. Warnung: Torus wirbelt mit Vorliebe herum und schlägt dabei elektrische Funken! Es rotiert recht langsam; begebt Euch also außer Reichweite folgt seinen Kreisen, bis es aufhört, zu feuern - dann könnt Ihr mit der Attacke auf das metallischhe Feld fort-







fahren. Torus greift außerdem mit zahllosen Missile-Raketen an.
Eure beste Taktik ist, Euch weiterhin in der Mitte aufzuhalten und auf die verletzbare Sphäre zu schießen, denn viele Schüsse landen außerhalb des Bildschirms. Ein Zeitlimit ist nicht gegeben, greift also in aller Ruhe an und achtet auf den Energiebalken auf der linken Seite, der anzeigt, wieviel Energie Torus noch übrig hat. Ballert also, bis der Bildschirm erlischt und Torus sich in seine Bestandteile auflöst.

PASSWORT:

PFORTE

Torus ist besiegt und Ihr müßt nun lange genug am Leben bleiben, um an der Pforte anlegen zu können. Bevor Ihr anlegt, müßt Ihr ein paar stachelige Asteroiden passieren, was jedoch kein allzugroßes Problem darstellen



sollte, da sie langsam und einfach zu vermeiden sind. An dieser Stelle werdet Ihr von zwei gefährlichen Booten mit Doppelgeschossen attackiert. Begebt Euch sofort oben auf die herannahenden Schiffe; auf diese Weise sausen die Kugeln an Euch vorbei. Wenn Ihr Euch aber nicht so ganz tapfer fühlt, könnt Ihr auch immerzu außerhalb des





Bildschirms fliegen, um den Bomben zu entgehen.

PASSWORT:

LUNGENJAGD

In diesem Level müßt Ihr zum ersten Mal im Spiel einen Gegner innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zerstören! Wenn es Euch nicht gelingt, dieses schnittige schwarze Boot zu zerstören, bedeutet das den sicheren Tod des Präsidenten...Konzentriert Eure Feuerkraft also auf das Boot, gebt Eurer Munition Autrieb und versucht Euer Bestes, in kürzester Zeit den größtmöglichen Schaden anzurichten.
Dieses Mal habt Ihr den Vorteil, mit eine Schutzschild ausgerüstet zu sein, welches Ihr Euch am Besten für die Angriffswelle in der Mitte des Levels aufhebt, wenn eine ganze Schiffsflotte auftaucht und der Bildschirm vor Bomben nur so wimmelt. Ihr habt nur eine Chance, unverletzt aus dieser Attacke hervorgehen, und das nur, wenn Ihr Euer Schild aktiviert.
Gleich zu Beginn tauchen eine ganze Reihe kleinerer Schiffe auf, deren Plasma-Bomben man nur schwer ausweichen kann. Wartet auf ihr Erscheinen, feuert und saust dann so schnell Ihr könnt in die obere linke Ecke des Bildschirms, wo Ihr für kurze Zeit sicher seid. Eine gute Strategie ist es, Euch am Rande des Screens entlangzubewegen, wo Ihr dann die geringsten Verletzungen einsteckt. Haltet Euch meistens



unten auf dem Bildschirm auf, dann könnt Ihr der Munition von schwierigen Gegnern, wie dem gelben Augapfel, am besten ausweichen. Seht zu, daß Ihr Euch von den Seiten der Lunge fernhaltet...
Ein paar wichtige Power-Ups kommen hier in Form von Schiffen von hinten angeschwommen und diese sollten Euch mit genügend Power versorgen, um dem Schiff, das Ihr gerade verfolgt, gehörigen Schaden zufügen zu können! Wenn es Euch gelingt, findet Ihr Euch im Oberschenkelknochen wieder. Gelingt es Euch nicht, wird ein lebenswichtiges Organ des Präsidenten getroffen und er stirbt! Ihr könnt das Ende des Levels daran erkennen, daß die Tunnelränder dunkel werden.

PASSWORT:

OBERSCHENKELKNOCHEN

Dieser Level spielt sich so ähnlich wie der erste, mit der Ausnahme, daß die Gänge viel enger sind und Eure Bewegungsfreiheit dadurch beträchtlich eingeschränkt ist. Der Oberschenkelknochen ist in zwei Abteilungen unterteilt, von denen die zweite enger ist. Wenn es Euch nicht gelingt, aus der zweiten Unterteilung zu entkommen, bevor Euch die Energie knapp wird, werdet Ihr zurück zum Start der ersten gebracht, geht mit Vorsicht vor! Die Power-Up-Schiffe tauchen in der Regel einzeln oder in sehr kleinen Gruppen auf; diejenigen, die in großen Formationen erscheinen, feuern meistens in großen Mengen und es hat wenig Zweck, sie zu verfolgen. Die Attacken der Gegner sind meistens etwas hartnäckiger. Wenn Ihr Euch also in Schwierigkeiten befindet, könnt Ihr einfach ununterbrochen am Rande des Screens entlangfliegen, was zwar ein bischen langweilig ist, aber gut wirkt, wenn man Energie sparen will! Nachdem ca. die Hälfte der zweiten Abteilung geschafft ist, habt Ihr die Chance, Euch ein Power-Up zu schnappen, das Euch bis zum Endboss weiterhelfen sollte. Ihr seht das Ende nahen, wenn ein enormer möwenartiger Vogel erscheint!

PASSWORT:

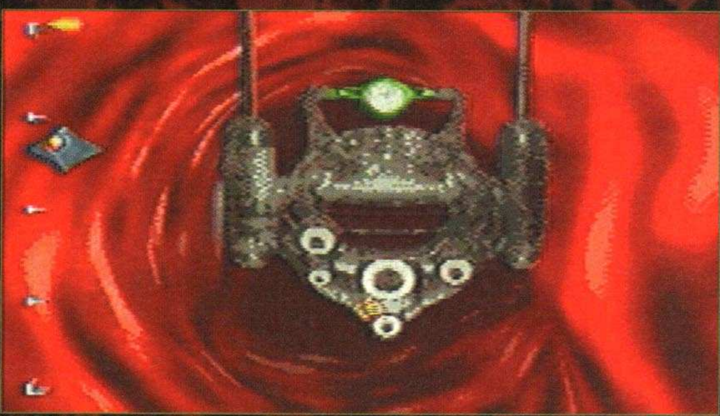
R4ASCII

Was für ein ulkiger Name!! Der Wächter bewacht den Eingang zur nächsten Pforte, ist aber recht einfach aus dem Weg zu schaffen. Ihr versucht, den grünen Riesentropfen am Ende der Maschine zu treffen! Versucht, ihn zu erwischen, wenn er abwechselnd oben und unten auf dem Bildschirm auftaucht. Es gibt kein Zeitlimit, beeilt Euch also nicht zu sehr. Wartet auf sein Erscheinen - auf dem Screen wimmelt es dann





MICRO COSM



nur so von Kugeln - fliegt auf dem Bildschirm herum und nehmt Euch dann den Tropfen vor, indem Ihr Lenkbomben benutzt, wenn Ihr noch welche übrighabt – Ihr braucht sie im nächsten Level nicht! Wartet darauf, daß die Angriffe vom R4ASCII etwas nachlassen. Der R4ASCII greift von der Mitte, dann von den Seiten aus an, rotiert also auf dem Bildschirm umher und feuert, wenn die Gelegenheit sich bietet. Viel Glück!

PASSWORT:

PFORTE 2

Diese Mission ist recht kurz und Ihr müßt durch sie hindurch, um den Anlegeplatz und das Euch erwartende Boot zu erreichen. Zuerst einmal stehen Euch einige Dornen im Wege. Konzentriert Euch darauf, das sich nähernde Schiff unschädlich zu machen – wenn Ihr schnell genug seid, haben die Dornen keine Chance, Euch zu erreichen. Wenn Ihr Euch dem Anlegeplatz nähert, ist es eine gute Idee, auf den Eingang zu feuern, denn dort erscheint das feindliche Boot. Sie feuern wirklich mit Karacho, konzentriert Euch also vor allem darauf, am Leben zu bleiben, Euren Punktestand aufzubauen ist im Moment zweitrangig! Passiert die drei Boote und Ihr habt es geschafft.

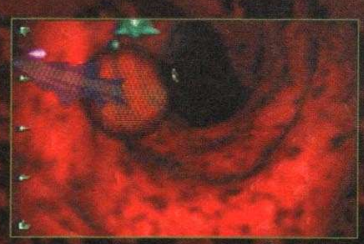
PASSWORT:

HERZKLAPPE

Im ersten Teil dieses Abschnitts seid Ihr mal wieder hinter einem zu zer-



störenden tückischen Tauchboot her. Ihr bahnt Euch Euren Weg durch die engen Passagen, die zum Herzen führen; übrigens: Die Sicht ist hier etwas verwirrend...Wenn Ihr Euch aber genau auf Euren Weg konzentriert und den Hintergrund ignoriert, werdet Ihr feststellen, daß das Schiff in kleinen Kreisen fliegt! Ihr habt also die Möglichkeit, ihm den Weg abzuschneiden und



beträchtlichen Schaden anzurichten. Euer Schiff hat alle Power-Ups und Schilde, macht also von Euren besten Waffen Gebrauch, wenn Ihr attackiert. Wenn Euch die Angriffe zuviel werden, könnt Ihr die Schilde aktivieren und seid so für einige Zeit unverwundbar. Die Angriffe des feindlichen Bootes erscheinen zuerst recht harmlos, doch nach ca. der Hälfte des Abschnitts werdet Ihr durch eine Filmsequenz feststellen, daß das Boot mit einer beeindruckenderen Waffe auszuwarten plant. Die Missile-Raketen, die es abfeuert, richten eine Menge Schaden an und Ihr seid also gut damit beraten, wie wild auf dem Bildschirm hin- und herzuflitzen, um ihnen zu entgehen. Wenn die zweite Missile-Rakete erledigt ist, beleiben Euch noch 30 Sekunden, um das Schiff zu zerstören! Benutzt hier Eure letzten Power-Ups, um die größte Zerstörung anzurichten. Ihr habt keine Zeit zu verlieren!

PASSWORT:

DAS GEHIRN

Dieser Teil ist in zwei Abschnitte unterteilt und zum ersten Mal schwimmt Ihr ohne Euer Boot im Inneren des Präsidenten umher! Beide Abschnitte sind nur so mit



feindlichen Schiffen vollgepackt und um die meisten zu zerstören, benötigt Ihr mehrere Treffer; wenn es zu hektisch wird, solltet Ihr nicht



zögern, Eure beiden letzten Lenkbomben zu benutzen. Benutzt sie gegen die schwereren Boote, die mit größeren Bomben auf Euch feuern und denen nur schwer auszuweichen ist. (Sie kommen vor allem in der zweiten Hälfte des Abschnitts vor!) Vergeßt nicht: Ihr habt immer die Möglichkeit, am äußersten Rande des Screens entlangzufliegen und Euch in Sicherheit zu wiegen.

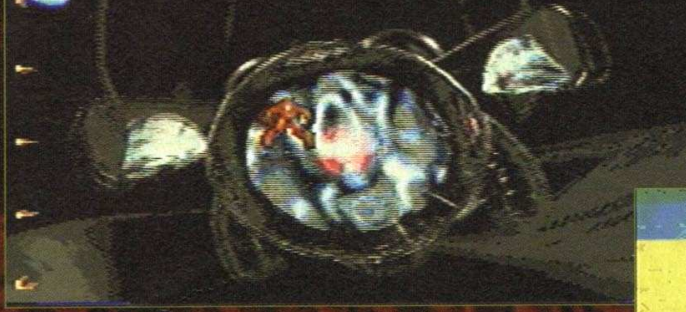
















GRAUE ZELLEN

Ihr müßt diesen Wächter zerstören, bevor Euch die Zeit ausgeht, sonst macht er Euch mit einem riesigen Feuerschwall den Garaus! Falls Ihr noch Lenkbomben zur Verfügung habt, ist es jetzt an der Zeit, sie zu gebrauchen. Konzentriert Euch darauf, auf den roten Flecken im Parabol-Spiegel zu feuern.

PASSWORT:

VERFOLGUNGSJAGD

Der letzte Graben ist recht kurz, jedoch voller gefährlicher Schiffe. Gleich zu Anfang könnt Ihr zwei sehr nützliche Power-Ups einsammeln, indem Ihr auf das gelbe augapfelartige Schiff schießt. Am wichtigsten ist es hier, den dünnen, strähnenartigen Gewebeteilen auszuweichen, die Euch mitten ins feindliche Feuer leiten könnten. Versucht, Euch Eure Lenkbomben aufzubewahren, denn sie werden gegen den Endwächter sehr gelegen kommen!

GREY M

PASSWORT:

Der Endwächter sieht einem Alien nicht unähnlich, muß dennoch mit Respekt behandelt werden, sonst geht der Präsident hops. Ein Zeitlimit ist Euch hier gesetzt, jeder Schuß zählt. Zielt Euer Lenkbomben auf die blauen Flecken in der Rüstung des Motzes, sie zeigen, wo er am verwundbarsten ist. Versucht, das Grey Ms Feuer zum Rand des Bildschirms hinzulenken und bewegt Euch dann zur Mitte hin und schießt ununterbrochen - es wäre schon sehr verwunderlich, wenn Ihr so nicht ein paar exzellente Treffer landen würdet. Es ist jetzt kaum zu vermeiden, daß Eure Zeit langsam aber sicher ausläuft, doch keine Panik: Gegen Ende des Spiels habt Ihr ein paar wirklich gute Gelegenheiten, Treffer zu landen und Energie en masse von Grey M abzuzapfen. Habt Ihr es geschafft, ihn zu zerstören, könnt Ihr in aller Ruhe die prächtige Endsequenz genießen. Herzlichen Glückwunsch, Ihr seid der Welt kleinster Held!!

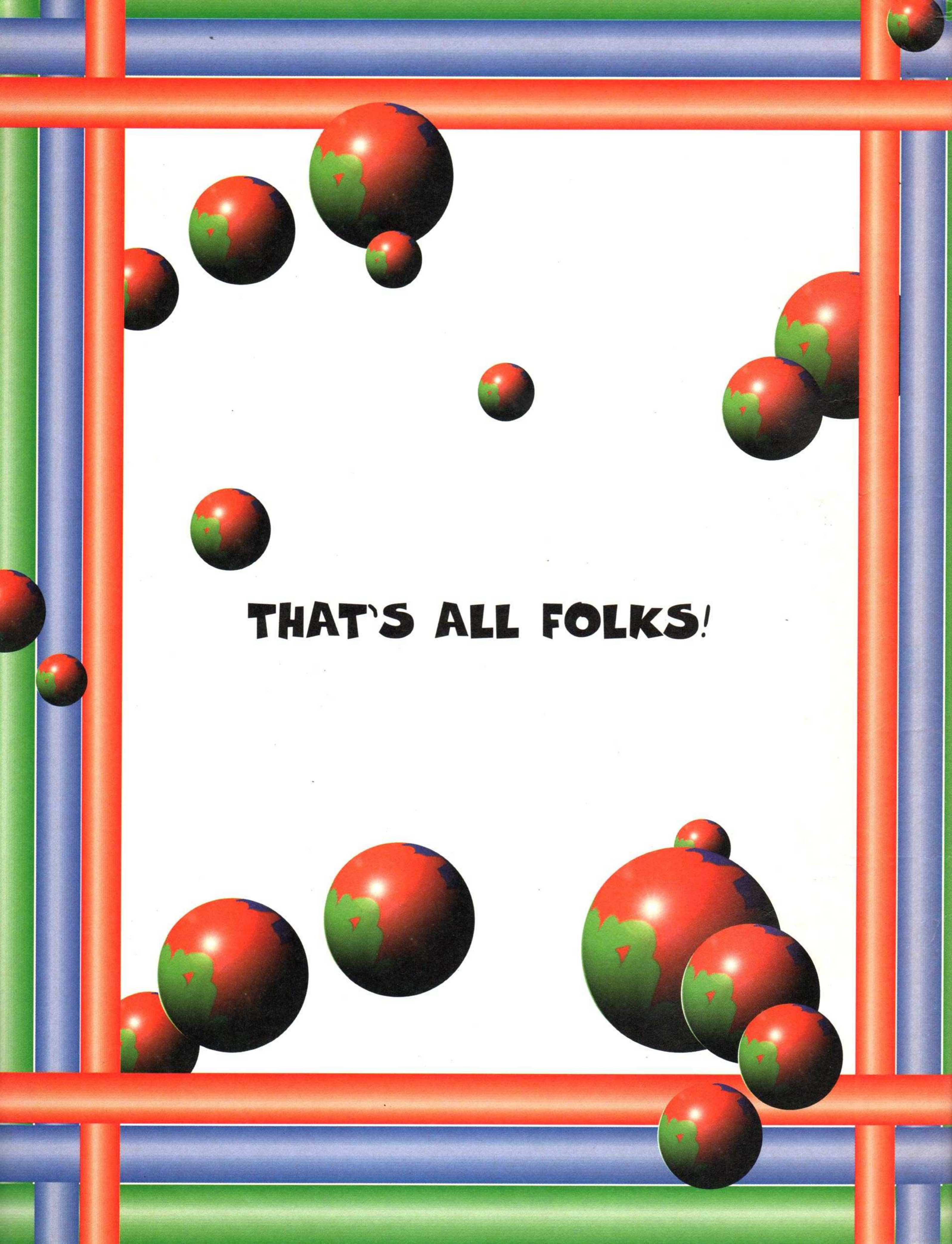
AUF EINEN BLICK

NAME: Microcosm
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: n/a
LEVEL: 6
HERAUSFORDERUNG: leicht

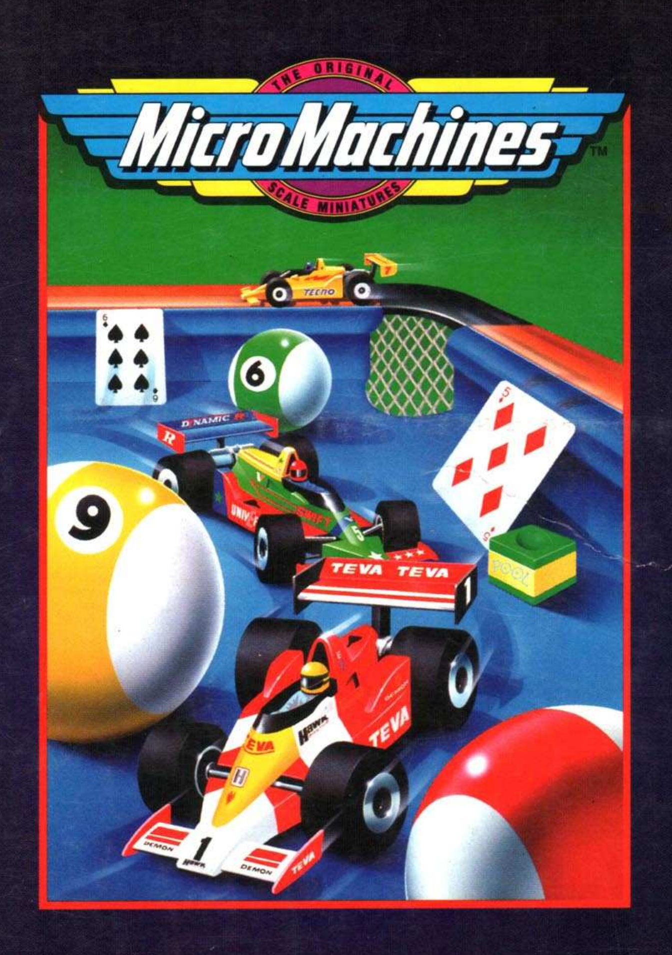




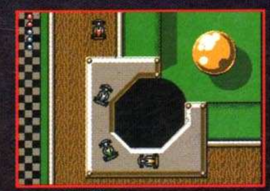



THAT'S ALL FOLKS!

DAS BESTE ALLER RENNSPIELE!




Master System™


Game Gear™

MICRO MACHINES

Rase mit Rennbooten, Panzern, Formel-Eins-Wagen und Strandbuggies im Miniformat über 27 total verrückte Rennstrecken in Deinem Badezimmer, in der Sandkiste, auf dem Schlafzimmerfußboden oder sogar auf einem Billardtisch! Noch nie hat ein anspruchsvolles Arcade-Rennspiel soviel Spaß gemacht!


Megadrive™

Megadrive™

2 SPIELERS AUF 1 GAME GEAR

"Dieses Spiel ist nicht einfach eine Rennsimulation, Micro Machines nacht tuensch Spaß!" Sega Pro - Game Gear™ – 79%

"Alleine schon nett, ist Micro Machines zu zweit ein Game-Gear-Klassiker." Gamers - Game Gear™ – 2

"Die sagenhafte Spielbarkeit und die originellen Ideen machen die Micro Machines zu einem "großen" Rennspiel..." Sega Magazin - Mega Drive™ – 81%



Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MEGA DRIVE™

NIEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
GAME GEAR™

NIEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MASTER SYSTEM™



Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL. Tel: +44 926 814 132. Fax: +44 926 817 5